Año 1 No. 5
PRECIO PACTO
$6,000.00 M.N.



Nintendo®

CONOCE A:
MEGA MAN 4
SMASH TV
D-FORCE

ESPECIALES DE:
FUTBOL
SOUND TEST
VIDEO LINK

CURSO NINTENSIVO DE.
T.M.N.T.







EDITORIAL

Seguimos recibiendo cientos de cartas con preguntas y sugerencias, pero hemos estado tan ocupados preparando la revista que la verdad no hemos podido contestarlas todas ni incluirlas dentro de la revista.

Te pedimos un poco de paciencia, ya que pronto recibirás contestación a tus preguntas.

Respecto a las sugerencias ya estamos trabajando en ellas y en poco tiempo tendremos agradables sorpresas para todos los lectores; por ejemplo,hemos aumentado el tiraje para que no tengas problemas de encontrar la revista en tu puesto favorito, y el número de páginas para que tengas más información.

Nos han mandado tantos secretos que no caben dentro de la sección S.O.S., por eso se nos ocurrió preparar un NUMERO ESPECIAL de tu revista Club Nintendo que se llamará S.O.S. y donde seguramente encontrarás los secretos que nos has mandado, claro, con tu nombre. Este número saldrá a la venta a mediados del mes de julio, pues tenemos que seleccionar los secretos, ordenarlos, comprobarlos y fotografiarlos.

No te vayas a perder este NUMERO ESPECIAL.





SUMARIO

2 POSTERS COLECCIONABLES
EN PAGINAS CENTRALES

CLUB NINTENDO
Año 1 No. 5 Abril 1992

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
José Sierra
Gustavo Rodríguez

Producción:
Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solís de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mújica
Ejecutivo de Ventas Héctor Teyer D.
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) **Club Nintendo** Coeditada y publicada para Mexico por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C.ITOH & Company de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Registros en trámite. Editor Responsable: Benjamin Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A de C.V Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F Distribución en el D F y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col Juárez, D F Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envio de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F Tel. (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana

IMPRESION PROCOELSA Pascual Orozco No 57 Iztacalco, México, D F Tel. 390-27-07

PRINTED IN MEXICO

TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Hola amigos de la Revista Club Nintendo. Desde hace más de un año que tengo mi Nintendo y en verdad soy un verdadero fanático de él. Tan aficionado soy que ya he terminado 30 videojuegos, tanto de destreza como de aventuras.

El otro día se me ocurrió que hubiera una sección sobre trucos pero con el Control Pad o el Joystick. Un ejemplo: en Battletoads para comenzar el juego con 5 vidas presiona **A**, **B**, ↓ y Start al mismo tiempo. Ojalá tomen mi idea para la revista.

Mi lema que siempre me repito antes de jugar es: "Este juego lo voy a terminar, porque no hay juego que esté fuera de mi comprensión, pero no voy a jugarlo nada más, sino que lo voy a estudiar y así me divierto y entretengo más".

Una última cosa; quisiera que hablen de los juegos de Nintendo viejitos y no nada más de los nuevos. Me despido deseándoles que la revista, como el mismo Nintendo, dure muchísimo. Les desea suerte su amigo:

Israel Zúñiga Becerra

Nos parece muy buena tu idea de los trucos con el Control Pad; es difícil crear otra sección exclusiva para este tipo de trucos, sin embargo, en la sección S.O.S. (Servicio Organizado de Secretos), en la sección Mariados y cuando demos en cualquier otra sección un truco que se haga con él, incluiremos una foto para señalar que ese truco se realiza con el Control Pad.

Respecto a tu lema recibe una felicitación de AXY y SPOT, quienes están totalmente de acuerdo con tu forma de pensar, porque así no sólo conquistas el juego sino que también aprendes de él.

La revista está balanceando la información de los nuevos juegos que muchos lectores nos piden con trucos y Cursos Nintensivos de los juegos clásicos de los que tú quieres conocer más.



Hacía falta una revista como Club Nintendo para expresar nuestras inquietudes sobre los juegos.

Aquí en mi colonia nos juntamos varios amigos a jugar y discutimos sobre los problemas que tenemos en algún juego y tratamos de solucionarlos entre todos. Esto ha dado buen resultado y ya tenemos una larga lista de cartuchos de Nintendo terminados y hemos encontrado algunos trucos para terminar más pronto o más fácil los juegos.

Estamos mandando algunos trucos que esperamos sirvan a los lectores y ojalá sean calificables para publicarlos.

Jesus y Arturo Ramirez

Sin duda alguna que 2 cabezas piensan más que una. Es excelente que entre varios amigos descubran las estrategias, tácticas y trucos para avanzar en los juegos. Tus trucos son buenos y verás que estaremos publicándolos en las próximas ediciones. Por ejemplo, tu truco para comenzar con 10 vidas en Castlevania III también nos lo mandó Ignacio Romero A. y se publicó en el número anterior.

Tengo 16 años y me pareció muy buena idea sacar una revista sobre videojuegos. A mí y a muchos más nos interesa más que hablen acerca del Súper Nintendo. Al respecto me gustaría que me informaran si el Súper Nintendo es mejor que otros equipos de 16 bits.

LUIS FELIPE RIVAS

Es la misma pregunta que nos hace Hugo Daniel López, Abel W. Mata, Jonathan de Loera y Enrique Cabello. No hay duda que el mejor equipo de 16 bits en la actualidad es el Súper Nintendo, porque además de la ventaja de tener sonido estéreo, maneja muchos más colores para dar mejor definición a las imágenes y cuenta con Rotación y Escala, lo cual da efectos de tercera dimensión que nadie más ofrece.
Otro de los factores que hacen mejor al Súper Nintendo es la gran calidad y excelente creatividad de los juegos exclusivos del sistema entre los que podemos nombrar Súper Mario World, Pilotwings, F-Zero, Súper Ghouls & Ghosts, Xardion, Castlevania IV, Súper Battletoads, Contra III y el esperadísimo Street Fighter II, que estará listo en Junio/Julio de 1992, diseñado para 2 jugadores con 8 diferentes personajes a escoger y muchísimas combinaciones de golpes y movimientos.



El esperado Street Fighter II

Leí el Control de los Profesionales de su revista número 3 y quiero decirles que no sólo con los controles NES Max y NES Advantage puedes ser profesional; yo soy muy bueno y pienso que es más difícil con el Control Pad que te viene en el Nintendo.

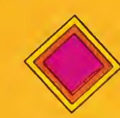
René Loza Bustillo

Estamos totalmente de acuerdo que es más difícil jugar con el Control Pad, porque el control direccional (la cruz) marca sólo en 4 sentidos o sea arriba, abajo, izquierda y derecha y marcar inclinado es mucho más difícil y requiere de mayor precisión.
A lo que nos referimos es que si eres un jugador que muy frecuentemente o sin darte cuenta realizas mucha presión sobre el control, tus pulgares o incluso tus manos se cansan mucho más rápido. Los controles como el Joy Pad o NES Max y Joystick o NES Advantage te permiten un control circular y no sólo en las 4 direcciones, además de que la opción turbo te evita estar apretando intermitentemente y muy rápido los botones para los juegos donde tienes que disparar en forma constante como en Contra o Fester's Quest, por poner sólo 2 ejemplos.
Además, como sabrás, en muchos juegos como Tortugas I hay lugares donde al saltar golpeas con el techo y te rebota hacia abajo impidiéndote saltar a la siguiente plataforma si no haces un salto "chico" apretando rápido el botón de salto. Con la opción del botón turbo este salto pequeño te lo da mucho más fácil y sin fallar.

Cuando me enteré de esta revista me interesé porque me gusta saber más trucos de los juegos, los mejores y los nuevos cartuchos y su explicación.
Quisiera que me dijeran cómo sacar las 4 hileras de alitas de poder en Súper Mario 3 porque en una ocasión dejé jugar a un primo chico, salí de mi recámara y cuando regresé, él todavía no entraba al nivel uno y estaba apretando todos los botones. Al apretar el **B** me di cuenta de que tenía las 28 P-Wing y como no puede hablar y es la primera vez que juega este juego no pude saber qué apretó.
Espero que puedan ayudarme.

Eduardo Pascual Martínez

Hay 2 posibilidades: que tu primo sea un genio y haya acabado él solo el juego o que tú lo hayas terminado y sin poner Reset ni apagar el juego tu primo hubiera apretado Start y empezara uno nuevo.
La verdad creemos que fue lo segundo. Cuando terminas Súper Mario 3, empieza un nuevo juego con el premio de las 28 alitas de poder (ver Curso Nintensivo de la revista 1). Si no fue así, ojalá nos mandes a tu primo para que le dé unas clasesitas a AXY y a SPOT.



Les pedimos a todos nuestros lectores que no manden dinero en sus cartas ya que está prohibido. Pronto les avisaremos cuándo Club Nintendo iniciará sus suscripciones.





Los retos de Mario



011 Súper C
¿Cómo logras que cualquiera de los personajes de Súper C se pare en el enemigo de la foto sin que lo elimine?



012 Súper Mario World
¿Cómo logro que Mario permanezca sentado en el aire?

RESPUESTAS A LOS RETOS ANTERIORES

006 ¿Dónde quedó el reto 006?
Muy observadores, se dieron cuenta que faltó este reto Marco Antonio Gordillo del Estado de México, Jesús Gilberto Rosas González de Hermosillo, Sonora y José y Miguel A. Morales.

007 Nintendo
¿En qué cartuchos de Nintendo aparece o se habla de México?
Estos son algunos juegos donde aparece México:

Súper Spike V. Ball	Nintendo World Cup
Built To Win	Pro Wrestling
Tombs And Treasures	Al Unser JR. Turbo Racing
Winter Games	World Games
Where in time is Carmen San Diego?	Tecmo World Wrestling

Recibimos varias cartas con una sola respuesta y la pregunta era en qué cartuchos, así es que publicamos sólo de 2 en adelante.
2 cartuchos: Gilberto Reynoso*Fausto López*Luis G. Mendoza*Uli*El trompas*Marco J. Romero*Julián Troncoso*Luis E. Castro*David Soft*Alfonso Gutiérrez Lúa*Alejandra Montejo*Jorge García*Alfonso Alvarado*Jorge A. Arana*Roberto Cantoral*Marco A. Salazar*Héctor Solís*Marcos A. Martínez*Juan P. Cortez.
3 cartuchos: Gabriel Simón García*Héctor Jaramillo*Alejandro Lezama.
4 cartuchos: Armando M. Baquedano*César Jonathan Melesio.



Y próximamente en Goal! para Súper Nintendo



008 Súper Mario World



¿Cómo logras que Mario se entierre en la arena?
Para enterrarte en la arena deberás llegar como Súper Mario (Grande) a la escena de "Valley of Bowser 2" y hacer lo siguiente: Al llegar a la parte en donde la arena sube y baja, posiciónate como indica la foto y presiona rápidamente el botón **A** hasta que te entierres, aunque para lograrlo deberás estar agachado. También puedes hacerlo en cualquier lugar pero colocándote apenas tocando una esquina. Contestaron correctamente: Carlos Ramírez Gómez*Irving Zahedy Peña*Gustavo A. Fimbres

En este número colaboraron con tips y secretos

FELIPE BUTRON G.+FERNANDO FERNANDEZ R.+FIDEL E. GARCIA+MANUEL A. VILLASEÑOR+SANTOS CRUZ J.+NACHO+JUAN FELIPE GONZALEZ+LUIS C. ALVAREZ+GUILLERMO A. SANCHEZ+FERNANDO GOMEZ O.+FERNANDO LARA L.+FRANCISCO SANCHEZ E.+EDGAR JUAREZ VALLADARES+GREGORIO MORA A.+FERNANDO A. MIRELES+ANGEL W.MATA+JUAN E. RAMIREZ+MARIA DEL REFUGIO ESQUIVIAS+JOSE R. SALDAÑA+ARTURO A. ARCHUNDIA+ALBERTO A. MORALES+FRANCISCO J. MESA+ANGEL A. VERDUZCO+ARTURO GUTIERREZ+LUIS G. MENDOZA+MARIO A. MADRIGAL+IGNACIO CARRILLO G.+ HECTOR G.MEJIA+LUIS, JORGE Y ALEJANDRO ARIAS+FEDERICO J. DE ALBA+JOSE A. GARCIA CRUZ+LUIS E. LOPEZ A.+SERGIO CAMACHO LEON+EDGAR TOLEDO G.+JOSUE R. HUERTA+SERGIO CHRISTIAN LEON+RAUL O.AMAYA+JOSE L. ALBOR+JORGE IVAN LEON+EDUARDO CHARPENEL+JUAN C. RODRIGUEZ+LEONARDO JIMENEZ GLZ.+LUIS RAMON CORONA V.+GUSTAVO A. FIMBRES+FERNANDO Y EDGAR CEDEÑO Z.+DAVID O. DOMINGUEZ.

Y contestamos preguntas a:

SERGIO AGUILAR ORTIZ+EDGAR ALLAN+DAVID ARELLANO MARTINEZ+JUAN C. ATILANO H.+JOSE J. BRISEÑO S.+MIGUEL O. CABALLERO+OSWALDO CEBALLOS L.+SANTOS CRUZ J.+JULIO C. FLORES T.+LUIS A. FLORES TORNEL+ROBERTO FRANK GARCIA++RICARDO GARCIA MASSO+OLIVER GOMEZ A.+JUAN F. GONZALEZ TREVIÑO+EDSON HERNANDEZ DOMINGUEZ+GERARDO IGLESIAS G.+V. HUGO LOPEZ PALACIOS+EDGAR MANRIQUEZ J.+ANGEL W. MATA H.+PEDRO A. MIRANDA TREJO+GREGORIO MORA A.+GERARDO MUÑOZ L.+DANIEL ORNELAS A+BRENDA J. QUINTO P.+PORFIRIO PANTOJA VEGA+J. ANTONIO RAMIREZ DE ARELLANO A.+MIGUEL A. RAMIREZ VERA+ROBERTO REYES RAZO+FRANCISCO J. RODRIGUEZ+DANIEL RODRIGUEZ HERNANDEZ+D. LORENA RUIZ M.+JULIAN SOLIS M.+FABIAN VARELA OCAMPO+ALMICAR G. VARGAS+JESUS YEPEZ E.+MIGUEL ANGEL V. Z.+JUAN P. GARCIA M.+ ALBERTO MENDOZA BECERRA+JESUS SOLIS MORALES+CARLOS J. MENDEZ O.+ ENRIQUE SOSA N.+NORBERTO GUEVARA DE LA R.+CARLOS E. GOMEZ+ DANIEL MAYA O.+PATRICIA HERNANDEZ R.+JOSE RAUL SALDAÑA+DAVID O.DOMINGUEZ+ALBERTO A. MORALES M.+EDUARDO SANTANA V.+OSCAR ISRAEL SUAREZ+EDGAR J. RUBIO+ JUAN A. CARRILLO+FRANCISCO L. ESTRADA R.+JULIO A.COLUNGA+RENE GONZALEZ THOMPSON+IVAN AVILA ORTIZ+MARIO A. MARIÑELARENA+BLADIMIR ALBITER B.+JORGE A. GOMEZ RUIZ+ALEJANDRO HERNANDEZ BEREA+VICTOR OMAR GIL P.+ALVARO HERRERA L.+MARIO A. MADRIGAL+RICARDO RUIZ CABALLERO+GABRIEL SIMON GARCIA+MIGUEL A. FERRERA+HECTOR JARAMILLO C.+EDUARDO SAMPEDRO M.+CARLOS A. MURGUIA G.+LEANDRO BALLADARES O.+EDUARDO GARCIA RUIZ P.+RAUL SOLIS VALLE+FEDERICO J. DE ALBA+JAIME SAUL GUTIERREZ+ENRIQUE TELLEZ M.+ADOLFO ALMAZAN S.+JOSE ELOY MORALES+JONATHAN JUAREZ MEJIA+CHRISTIAN BERGER C.+RAFAEL RODRIGUEZ MEDELLIN+ANGEL A. VERDUZCO+EDGAR TOLEDO G.+JUAN P. MEDINA A.+ SERGIO E. GUSMAN Z.+LAURA A. ISLAS+ URIEL GOMEZ LOPEZ+FERNANDO RIVERO C.+ERICK JADIR CERVANTES+DAVID GONZALEZ B.+DAVID Y VICTOR RODRIGUEZ+IRVING JOSE MUJICA+DAVID BERNARDO TORIZ+RODRIGO ELVIA DEL PUERTO+ JOSSUE MENDOZA B.+MANUEL EDMUNDO RAMOS+JOSE LUIS ALBOR+MARCOS A. MARTINEZ+JUAN P. CORTES+ RAFAEL CHOWELL P.+ ADRIAN PAVON C.+DAVID S. CASTAÑEDA+ROBERTO GUZMAN G. JUAN C. RODRIGUEZ F.



Esta es la lista de amigos que nos demostraron haber terminado un juego.

RECORDS

River City Ransom
Roberto A. Ornelas Castillo....................................terminado
Metal Gear
David Soft...terminado
Castlevania III
José A. Romero Guzmán..terminado
Súper Mario World
Luis Alfonso Arellano M...terminado
Irving Zahedy Peña..terminado
Roberto García F..terminado
René Orozco G...terminado
Norma Suárez G...terminado
Jorge Suárez M..terminado
Hildebrando Ayala H...terminado
Humberto Ayala H..terminado
Rael Montes de Oca...terminado
Edgar Martín Gobea..terminado
Duck Tales (Game Boy)
Onofre Ortega Chávez..terminado
Mega Man 3
David Ulises Pérez G..terminado
Final Fight
Luis Ramón Corona V...terminado

Cómo tomar tus fotos de RECORDS
Para tomar tus fotos utiliza de preferencia una cámara de 35 mm. y apaga todas las luces del cuarto. Al tomar la foto trata de que haya el menos movimiento posible en la pantalla. Si puedes utiliza la pausa.
En el caso de Game Boy sí debe estar bien iluminada la pantalla por el frente.
Sigue mandando tus fotos de récords a Pestalozzi 838 Col. Del Valle México D.F. C.P. 03100
Si haces más de 150,000 puntos en Tetris, saldrá tu nombre publicado.



el control de los PROFESIONALES

El final del juego es sólo el principio.

Por: AXY y SPOT

Terminar un cartucho casi siempre es difícil pero dominarlo es mucho más. Para nosotros, terminar un juego es la primera meta. A partir de ahí nos dedicamos a conocerlo, estudiarlo y dominarlo, así hemos descubierto cientos de cosas interesantes, raras y chistosas en los cartuchos que hemos terminado.

¿Por qué mencionamos esto? Porque conocemos a extraordinarios jugadores que una vez que terminan un cartucho, se olvidan de él y no lo vuelven a tocar. Al conocer y dominar el juego descubres y disfrutas mucho más el trabajo de sus diseñadores.

Casi todos los Retos de Mario que te planteamos en esta revista salieron no la primera vez que jugamos el cartucho, sino después de buscar "algo" en "algún" lugar del juego. Cuando estamos conociendo el cartucho después de terminarlo no sabemos qué buscamos ni tampoco dónde lo vamos a encontrar; de hecho no sabemos si existe algo escondido... pero si lo hay ¡lo encontraremos!



Si dejas que te atrape Elvira o pasas cualquier escena cuando tengas 11, 33, 55, 77 ó 99 zanahorias, en el mapa aparecerá una nave que te llevará a una escena secreta. Al estar ahí, si le caes encima 3 veces al enemigo de negro, obtendrás 3 vidas. Hazlo con cuidado y repite la jugada hasta tener 9 vidas para llegar más fácilmente al final. Es el máximo de vidas que puedes hacer en este cartucho y con ellas podrás avanzar más rápido. *AXY*

MEGA MAN 3



Es más fácil eliminar a Magnet Man con 4 sparkshock que con 28 tiros normales.



En The Simpsons Bart vs. The World, sólo tomando todos los tesoros Krusty aparecerá el verdadero final. Los tesoros los obtienes tocando a sus familiares. *SPOT*

BATTLETOADS



Si te fijas en la estrella que se forma verás donde hay un Mega Warp.



En Earth Defense Force, si pasas cualquier escena con toda la energía con la que comienzas, obtienes un bonus secreto de 100,000 puntos y más energía para tu arma. *AXY*

CURSO Nintensivo

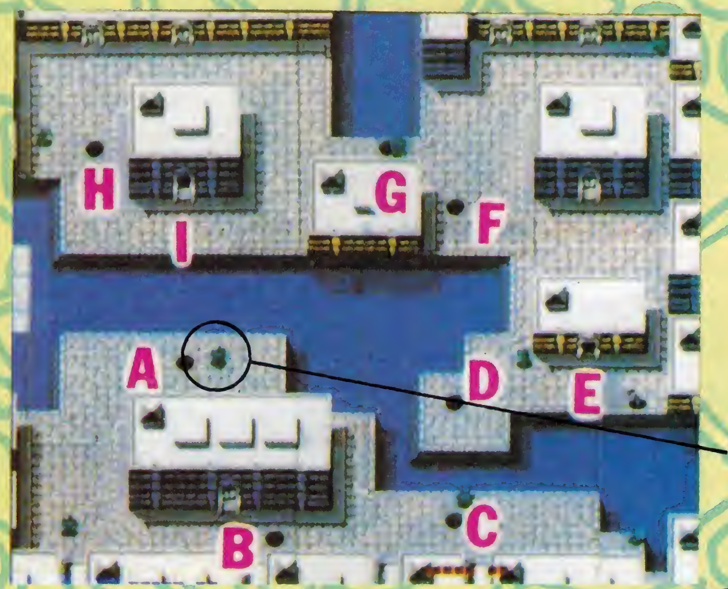
Tenemos muchas preguntas relacionadas con este clásico de Nintendo, por eso decidimos presentarles este Curso Nintensivo que les contestará todas sus dudas y permitirá terminar este gran cartucho.

Recuerda que necesitas seguir la estrategia que te recomendamos, porque si en algún momento la alteras (como usar armas donde no debes, o tomar otras que no te sirven) será más difícil lograrlo.

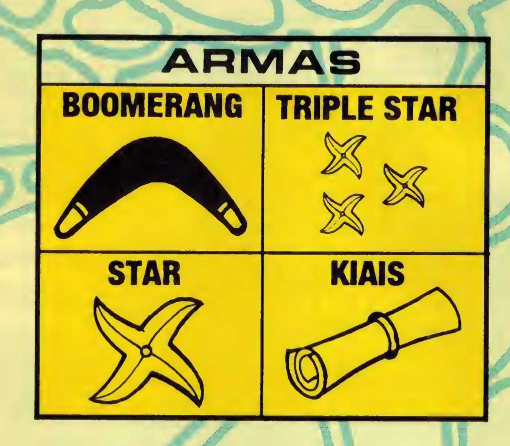
En este juego debes tener una estrategia muy bien definida:

-Elimina los enemigos fuertes con Donatello o con armas.
-Cambia de personaje cuando estén a punto de eliminarlo.
-Al eliminar un enemigo ten cuidado de no tomar un arma que no quieres.
-Hay lugares donde es mejor evadir que eliminar.
-Al salirte y regresar a una etapa cambian los enemigos; hazlo si te cuesta trabajo eliminarlos.
-Cuando tomes un arma por primera vez, inmediatamente empezarás a utilizarla; presiona Select para dejar de usarla.

AREA 1



Comienzas aquí, llega a C caminando por afuera, cuidado con los tanques.

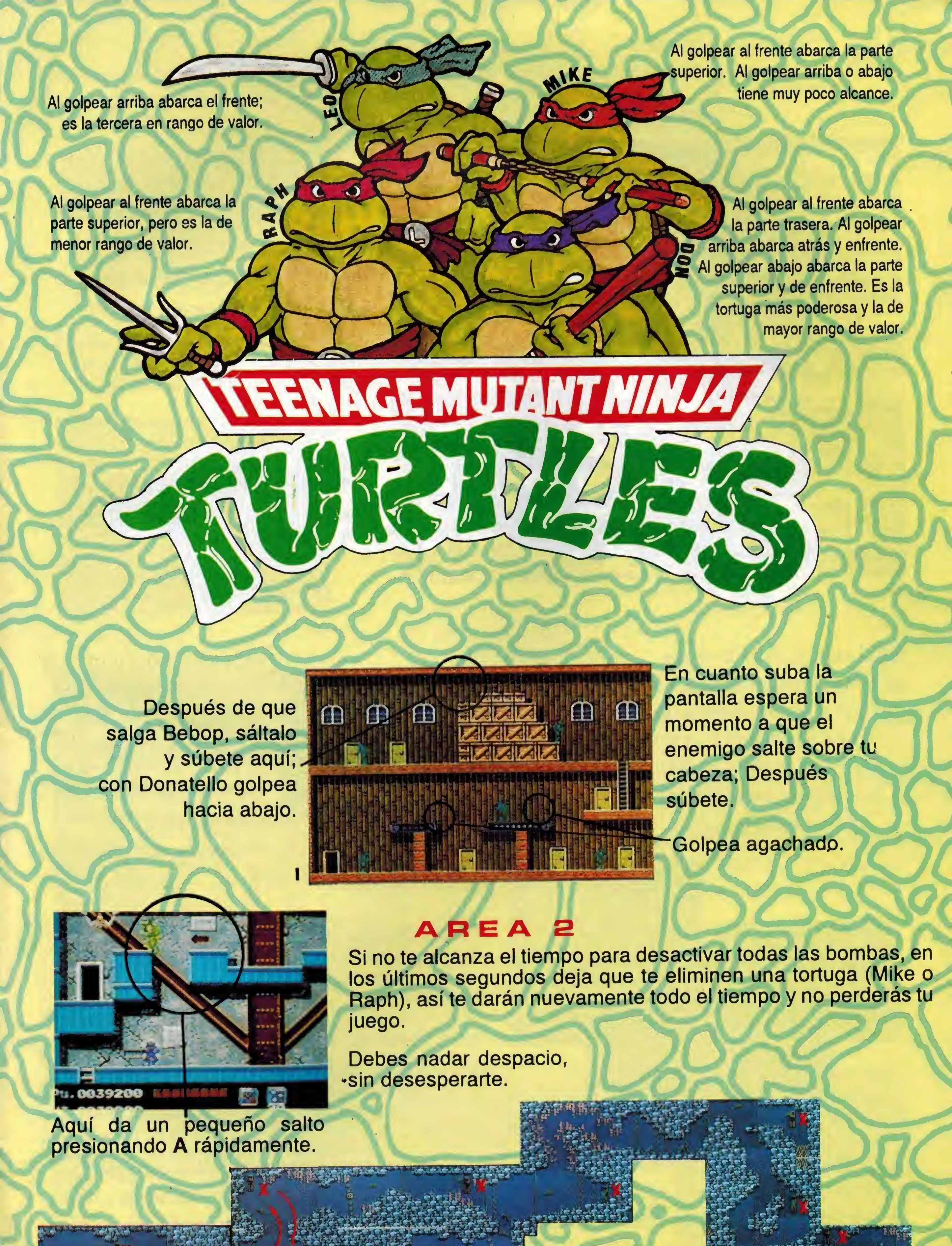




Al final usa a Donatello para vencer a Rocksteady.



Al entrar por G toma la energía y salte; al entrar de nuevo estará la energía, aquí recargas de energía a todas las tortugas.



Al golpear arriba abarca el frente; es la tercera en rango de valor.

Al golpear al frente abarca la parte superior. Al golpear arriba o abajo tiene muy poco alcance.

Al golpear al frente abarca la parte superior, pero es la de menor rango de valor.

Al golpear al frente abarca la parte trasera. Al golpear arriba abarca atrás y enfrente. Al golpear abajo abarca la parte superior y de enfrente. Es la tortuga más poderosa y la de mayor rango de valor.

Después de que salga Bebop, sáltalo y súbete aquí; con Donatello golpea hacia abajo.

En cuanto suba la pantalla espera un momento a que el enemigo salte sobre tu cabeza; Después súbete.

Golpea agachado.

AREA 2

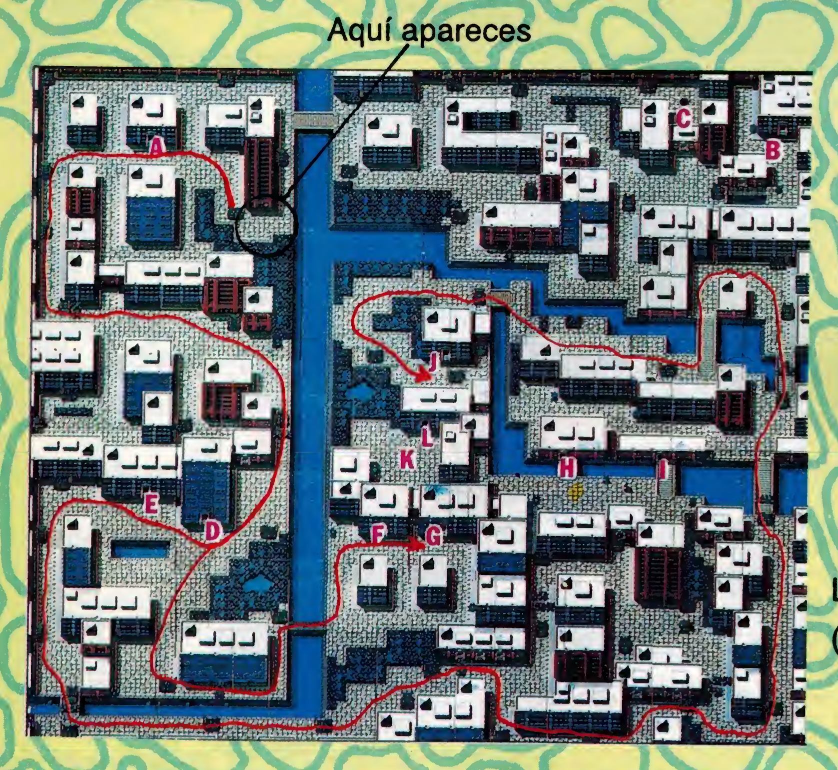
Si no te alcanza el tiempo para desactivar todas las bombas, en los últimos segundos deja que te eliminen una tortuga (Mike o Raph), así te darán nuevamente todo el tiempo y no perderás tu juego.

Debes nadar despacio, sin desesperarte.

Aquí da un pequeño salto presionando **A** rápidamente.

AREA 3

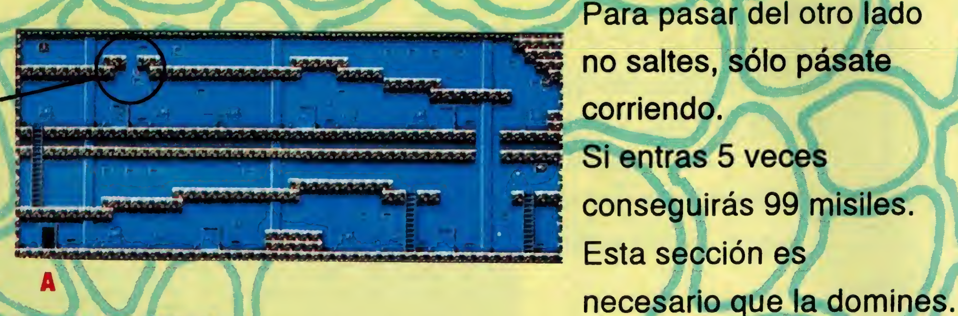
Aquí apareces



Cuando estés en el mapa con la camioneta y aparezca un enemigo, presiona Select para salirte de la camioneta y el enemigo desaparecerá.

La ruta recomendada es **A→E→D** (**G**; si perdiste una tortuga) **J→K→L**.

Aquí salta y cuando estés en lo más alto presiona ← un instante. Repite la jugada hasta que te quedes arriba. Si lo logras, evitarás dar una larga vuelta.



Para pasar del otro lado no saltes, sólo pásate corriendo. Si entras 5 veces conseguirás 99 misiles. Esta sección es necesario que la domines.

Da un salto corto

Pásate corriendo

E

D

Salta desde las escaleras para que pegues en el techo y caigas en el bloque.

Entra por E con Don o Leo y toma la pizza y las sogas. Al llegar los kiais tómalos con Raph o Mike y cambia nuevamente a Don o Leo y regrésate para dejarte caer por el agua. Repite la jugada hasta que Raph y Mike tengan 99 kiais, el arma más poderosa. Si te eliminan una tortuga, rescátala en el edificio G.

Bájate un poco pegado a la orilla izquierda, ahora presiona el control hacia la derecha y cuando caigas golpea hacia abajo.

Salta hacia adelante y regrésate hasta que aparezca el enemigo, lo elimines y puedas saltar sin problemas.



Al salir por **K** puedes volver a entrar para recargar de energía a todas las tortugas.

Déjate caer, pero no recorras toda la pantalla.

Salto corto, golpeando al frente.

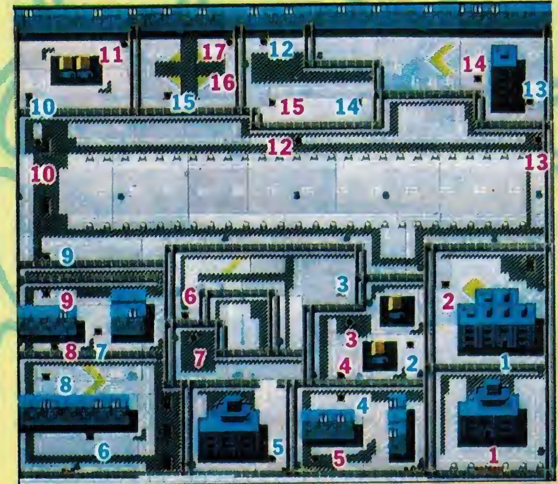
Pásate corriendo

Espera a que el enemigo se caiga.



Para eliminar al jefe utiliza las armas que tienes, de preferencia lánzalas alejado del jefe.

AREA 4

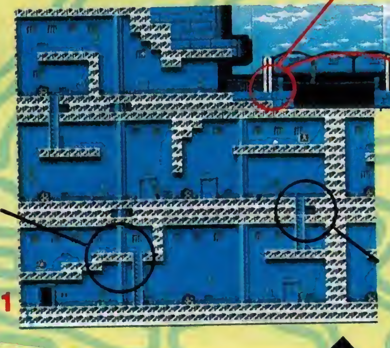


La ruta recomendada es:
1→2→3→6→8→9
→(13 si perdiste una tortuga)
→12→15→16→17

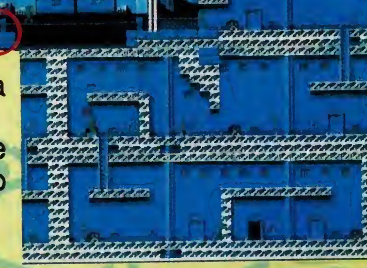
Ten cuidado con las bombas que te lanzan los aviones porque si te dan te eliminan y te regresan al principio.

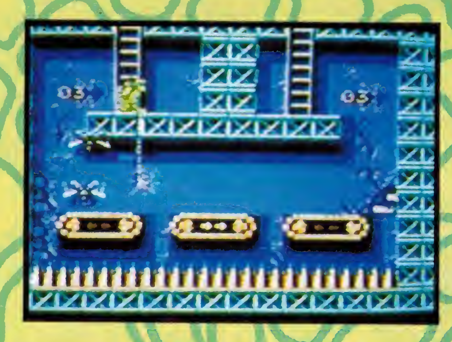
Para pasar necesitas 3 sogas.

Avanza poco a poco y cuando aparezca el enemigo párate y espera a que se vaya para tomar la pizza. Salte y repite la jugada hasta recargar de energía a todas las tortugas.



En cuanto suba la pantalla, espera a que te salte el enemigo para subirte.





Después de eliminar a los enemigos, déjate caer e inmediatamente pásate corriendo.

Salta corto golpeando hacia abajo, por si un enemigo te está esperando.



Para rescatar una tortuga perdida entra al hoyo 13 y salte por el mismo lugar.

Si llevas todas las tortugas pero Leo o Don tienen muy poca energia, deja que eliminen a uno en la fase 9 y rescátalo en la 13.

Al llegar aquí aparece una pizza atrás.

Salto corto.

Salto corto golpeando hacia abajo.

Aquí da un salto corto y sigue avanzando con mucho cuidado porque la lava es mortal.

12 12 15 15

16

En este lugar puedes recargar a las tortugas de energía.

En cuanto vayas bajando, debes estar presionando el control hacia (←).

17

Al llegar al hoyo no muevas el control hasta que ya estés bajando.

En esta pantalla practica cómo dejarte caer por los hoyos rápidamente sin perder tiempo.

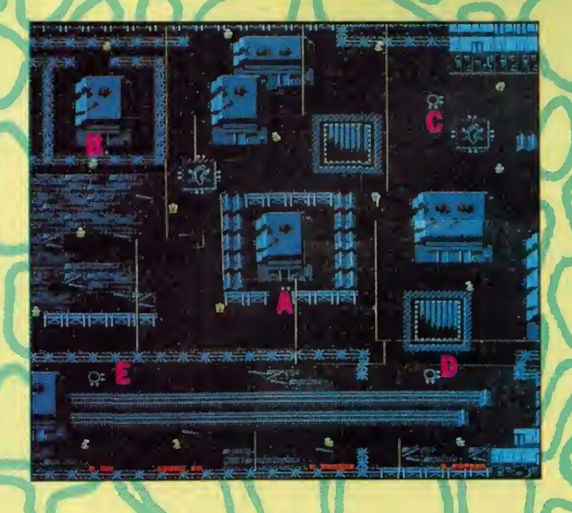
De preferencia usa a Leo, si titubeas las sierras te eliminarán al primer contacto.





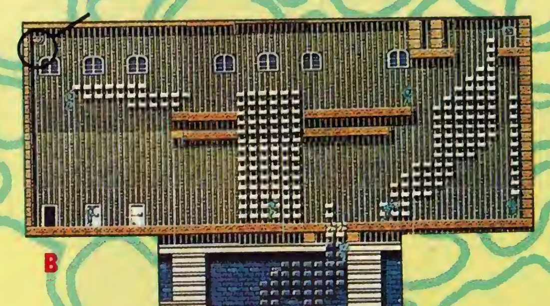
Para eliminar a Mouser colócate exactamente debajo de él y con Donatello golpea hacia arriba; Luego, cuando se descubra la esfera, presiona Start 2 veces para poner y quitar la pausa. Repite la jugada para eliminar más rápido a Mouser. *AXY*

AREA 5

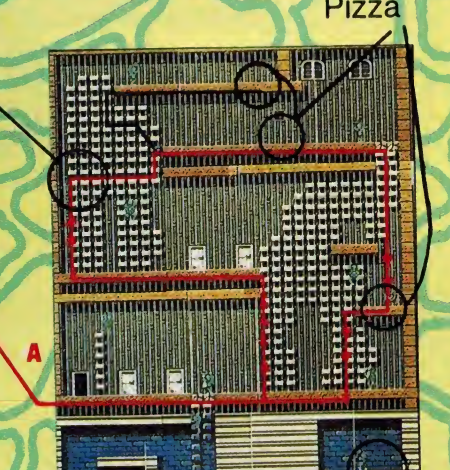


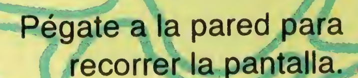
Ten cuidado de que la luz de los helicópteros no te toque porque aparecerán enemigos.
El Technodrome cambia de lugar. Lo puedes encontrar en **C**, **D** o **E**.

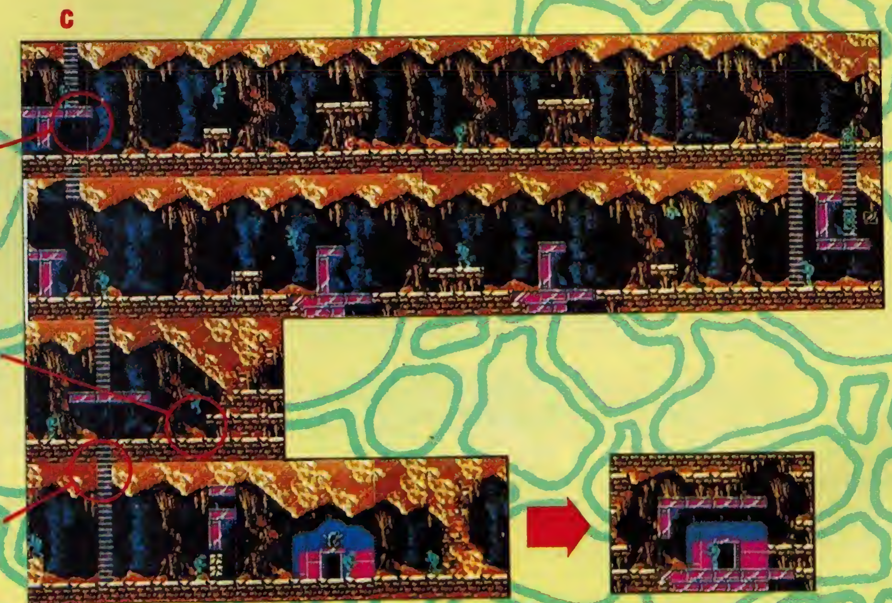
La ruta recomendada es:
B Para recargar armas
A Para recargar energía cada que sea necesario.
C→D→E

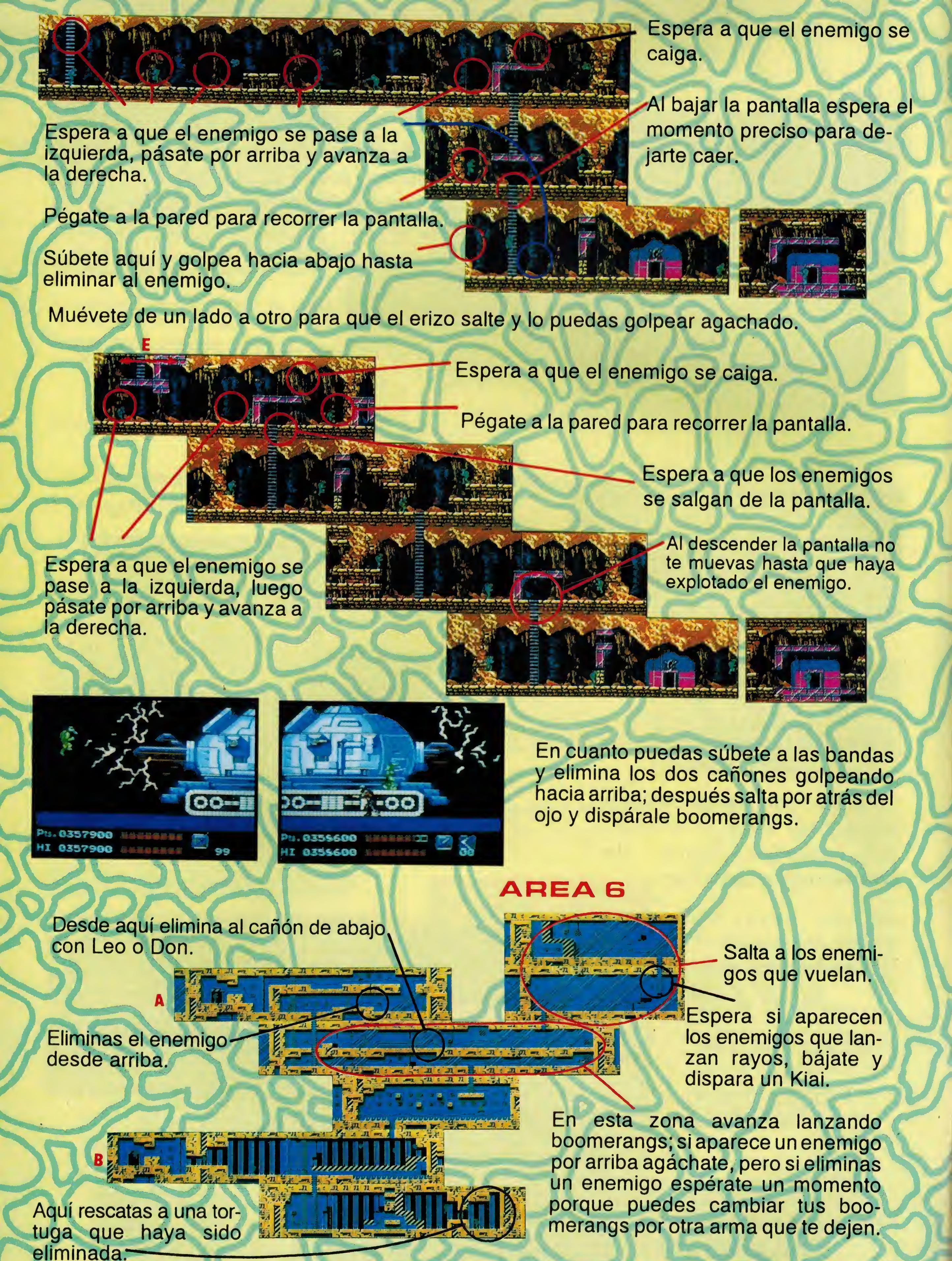


Toma los boomerangs, súbete y bájate para volver a tomarlos; aquí puedes llenar de boomerangs a Leo y Don.









Espera a que el enemigo se caiga.

Al bajar la pantalla espera el momento preciso para dejarte caer.

Espera a que el enemigo se pase a la izquierda, pásate por arriba y avanza a la derecha.

Pégate a la pared para recorrer la pantalla.

Súbete aquí y golpea hacia abajo hasta eliminar al enemigo.

Muévete de un lado a otro para que el erizo salte y lo puedas golpear agachado.

Espera a que el enemigo se caiga.

Pégate a la pared para recorrer la pantalla.

Espera a que los enemigos se salgan de la pantalla.

Al descender la pantalla no te muevas hasta que haya explotado el enemigo.

Espera a que el enemigo se pase a la izquierda, luego pásate por arriba y avanza a la derecha.

En cuanto puedas súbete a las bandas y elimina los dos cañones golpeando hacia arriba; después salta por atrás del ojo y dispárale boomerangs.

AREA 6

Desde aquí elimina al cañón de abajo con Leo o Don.

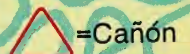
Salta a los enemigos que vuelan.

Eliminas el enemigo desde arriba.

Espera si aparecen los enemigos que lanzan rayos, bájate y dispara un Kiai.

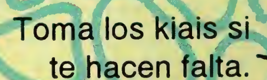
En esta zona avanza lanzando boomerangs; si aparece un enemigo por arriba agáchate, pero si eliminas un enemigo espérate un momento porque puedes cambiar tus boomerangs por otra arma que te dejen.

Aquí rescatas a una tortuga que haya sido eliminada.


=Cañón

Elimínalos con boomerangs.

Avanza poco a poco.

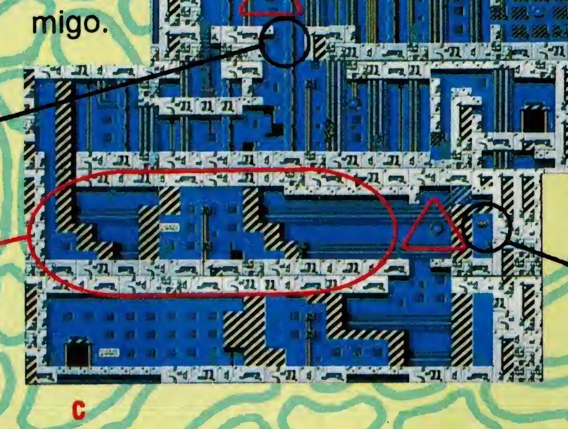


Toma los kiais si te hacen falta.

En cuanto aparezcas aquí trata de saltar al enemigo junto a la pared derecha.

Desde aquí lanza boomerangs para eliminar al enemigo.

Salto corto.

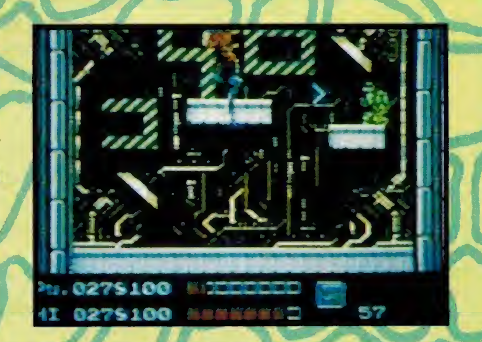


Si aparecen los astronautas pásate por debajo y agáchate si es necesario.

No olvides el poder para llegar fácilmente a C.

BATALLA FINAL ➤

Al llegar al cuartel de Shredder, colócate rápidamente en la plataforma de la derecha, agáchate y lanza kiais hasta eliminarlo.



Al avanzar en esta sección aparecerá un astronauta al centro de la pantalla.

C

Te aparecerán enemigos voladores.

Aquí aparecen 2 astronautas, elimínalos con kiais, pero cuídate de los lasers que te disparan.

En esta parte el camino se reduce a un pequeño pasillo; aparecerán un astronauta y después un enemigo volador, sucesivamente. Avanza poco a poco y agachándote; cuando aparezca un astronauta dispárale un kiai y quédate agachado hasta que se retire.

C U R S O

Nintensivo

Formidables circuitos, variadas y peligrosas pistas que sólo tú podrás superar, pues tú eres el piloto y tú tienes el control.

En este juego no sólo disfrutarás el vértigo de la velocidad, también te sorprenderás con las excelentes imágenes de fondo y la excitante música.

CUADRO DE MOVIMIENTOS

← →	Para dar vuelta
↑ ↓	Para alargar o acortar los saltos en las rampas
B	Para acelerar
Y, X	Para frenar
A	Para usar el turbo
L ,R	Para ladearse (Si los combinas con ---- ---- puedes dar curvas muy cerradas)
Start	Para pausa y además te dará opción de abandonar o continuar la carrera

ZONA DE PITS



Al pasar por esta área una nave en pleno vuelo recargará tu energía. Si te hace falta mucha energía puedes frenar un poco para acumular más.

Usa L o R para entrar o salir en esta área.

CUIDATE DE NO SER ELIMINADO



En la esquina superior izquierda aparecen los datos de tu marcador, qué lugar ocupas y el número de naves que califican.

Vuelta 1 15 naves califican
Vuelta 2 10 naves califican
Vuelta 3 7 naves califican
Vuelta 4 5 naves califican
Vuelta 5 3 naves califican

En el momento que estés en el lugar 20 quedarás descalificado.

ESCOGE TU NAVE

BLUE FALCON: Esta es una nave perfecta para cualquier piloto; es la segunda en acelerar más rápido, pero también es tercera en resistencia.
GOLDEN FOX: Es la nave que acelera más rápido, pero es la de menor resistencia.
WILD GOOSE: Su mayor ventaja es que tiene una resistencia superior a las demás y es la segunda en el máximo de velocidad.
FIRE STINGRAY: Es una nave lenta para acelerar, pero es la que alcanza la velocidad más alta.

	Unidad de motor	Máx. poder	Máx. velocidad	Peso
BLUE FALCON	8F-2001 X 4	3200Ps	457Km/h	1,260Kg
GOLDEN FOX	CF-2614 X 4	2950Ps	438Km/h	1,020Kg
WILD GOOSE	ES-8302 X 3	3670Ps	462Km/h	1,620Kg
FIRE STINGRAY	RS-5025 X 2	3800Ps	478Km/h	1,960Kg



Recuerda que entre más pesada sea la nave menos tendrás que frenar en las curvas, y al tocar otras naves casi no te afectarán.



Para rebasar en las curvas es mejor por adentro.

No gires bruscamente al pasar por rampas; utiliza ↑ para un salto corto y ↓ para un gran salto.



Si haces tu recorrido pegado al riel interior puedes mejorar tu tiempo.

Tú puedes tocar el riel ligeramente sin que te quite energía, pero si te aproximas demasiado te frenará y te restará energía.



Al aparecer "Check" atrás de tu nave, te indica por dónde se acerca un contrincante.
Cuando tengas gran dominio del control colócate exactamente en línea con "check" y al acercarse tu contrincante te pegará por detrás y te ayudará a acelerar. Esto funciona en las rectas.



ACUMULA PUNTOS PARA HACER VIDAS

Cada vez que logres 10,000 puntos obtendrás una vida.

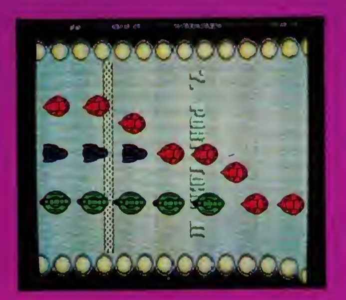
BONUS POR VUELTA	
1er lugar	900 pts.
2° lugar	600 pts.
3er lugar	400 pts.
4° lugar	200 pts.

BONUS POR CARRERA	
1er lugar	2,500 pts.
2° lugar	1,500 pts.
3er lugar	1,000 pts.

ACELERA CON AYUDA

Al comenzar en cualquier pista: Con Wild Goose presiona R para colocarte en línea con Golden Fox y te ayude a acelerar. Con Blue Falcon presiona R para colocarte en línea con Wild Goose y te ayude a acelerar.





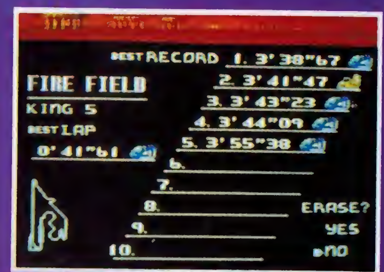
Con Fire Stingray presiona R para colocarte en línea con Blue Falcon; después de que te ayude a acelerar presiona R para colocarte en línea con Wild Goose y así acelerarás rápidamente para colocarte en segundo lugar.



UN SALTO FUERA DE LIMITE

En Port Town puedes acortar camino si usas turbo y pasas por cualquiera de las rampas presionando ↓, pero gira un poco a tu derecha para caer sobre la pista.

Los récords puedes borrarlos presionando Select . En la pantalla aparecerá la lista de los mejores tiempos y te pondrá la opción de borrarlos o no.



Para hacer la mejor vuelta te recomiendo guardar los 3 primeros turbos y un poco antes de cruzar la meta por cuarta vez, usar el primer turbo. Al pasar la meta tendrás nuevamente los 3 turbos que podrás utilizar en la última vuelta y hacer un récord de la vuelta más rápida.

AXY



MUTE CITY



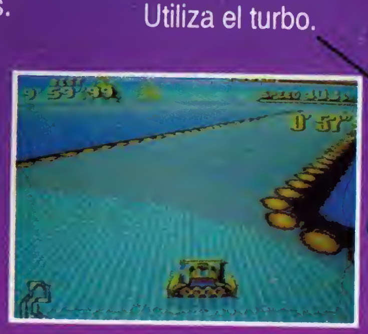
Esta curva tómala desde afuera y no frenes.

Usa el turbo y corta camino.

Frena un poco y utiliza R para dar más cerrada la curva.

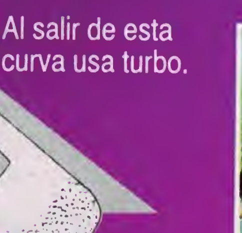
BIG BLUE

Utiliza el turbo.



Quédate pegado a la derecha y al terminar la zona de hielo ejecuta una curva cerrada.

SAND OCEAN



Al salir de esta curva usa turbo.

Toma la curva por afuera y frena un poco; no olvides usar L.

DEATH WIND







Usa turbo de preferencia para rebasar.

Pasa sobre las flechas, pero céntrate desde antes.

SILENCE

Tienes que tomar curvas cerradas, pero una tras otra utilizando L y R.

Pasa en diagonal y al llegar a la curva cerrada frena y ayúdate con L.

Pasa dando un pequeño cambio de dirección.

Toma el camino corto y cruza por enmedio de las minas; al rebasar las últimas minas da una vuelta muy cerrada y pasa sobre la rampa.



MUTE CITY II

Aquí toma por tu izquierda y solamente que una nave que esté adelante de ti tome el camino de la izquierda, tú te irás por la derecha.

Pasa sobre la orilla derecha de las rampas y usa turbo para cortar camino.



PORT TOWN I

Mantente alejado de las barras magnéticas con ayuda de L o R.



Toma las rampas del lado derecho.

RED CANYON I



Turbo.

Quédate al centro de la pista.

Saliendo de la curva y con L o R pasa sobre las 3 rampas. Quédate al centro de la pista.



WHITE LAND I

Turbo.

Frena y toma la curva lo más cerrada que puedas.

Al salir de la curva céntrate y sigue la ruta señalada ayudándote de L o R. No olvides presionar ↓ para un salto largo.



WHITE LAND II

Corta camino por las barras azules, dando una de las curvas muy cerradas oprimiendo L.

En la primer vuelta no tendrás turbo, por lo que tienes que llegar a gran velocidad y presionar ↓ para dar el salto más largo. En las demás vueltas usa turbo.



MUTE ✇ CITY III



Céntrate y utiliza L o R para rebasar.

Corta camino para evadir las minas y después de la primer vuelta utiliza turbo.

DEATH ✇ WIND II

Utiliza aquí el turbo o guárdalos para que si no pasas sobre las flechas que te aceleran, tengas oportunidad de recuperarte.

Da las curvas muy cerradas, frena y ayúdate de L y R.

Toma la ruta indicada y no pierdas el control.



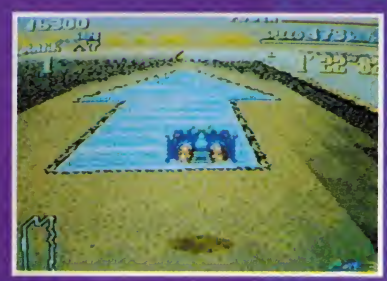
PORT ✇ TOWN II



En estas curvas frena solamente lo necesario para no golpear la orilla.

Saliendo de estas curvas utiliza el turbo.

RED ✇ CANYON II



Para llegar aquí tienes que tomar la rampa a gran velocidad y no olvides presionar ↓.

Al salir de esta curva utiliza el turbo.

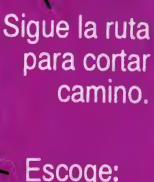


Después de pasar la 3er rampa desvíate un poco a la derecha con R para no pasar sobre los imanes.

FIRE ✇ FIELD

Quédate pegado a la izquierda, usa L.

Después de pasar la curva cerrada sigue derecho sobre la pequeña sección de grava y da nuevamente una curva cerrada, luego usa el turbo.



Sigue la ruta para cortar camino.

Escoge: cortar camino o recargar energía.



Tu mayor reto es terminarlo en Expert en la Liga del Rey y obtener Clase Master.
Al terminarlo en Master obtendrás una vista del final desde otra perspectiva. *AXY*





Los GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR C. ITOH

FAVORITOS



1.-MEGA MAN 4



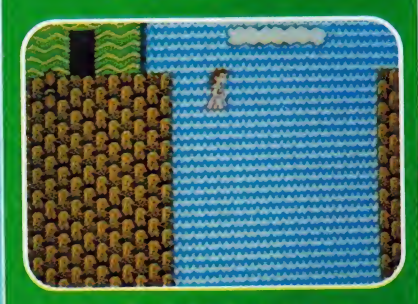
2.- T.M.N.T. III



3.- SUPER MARIO 3

4.-SIMPSONS 2
5.-BATTLETOADS
6.-TINY TOONS
7.-FLINTSTONES
8.-BASES LOADED 3
9.-G.I. JOE II
10.-LITTLE MERMAID

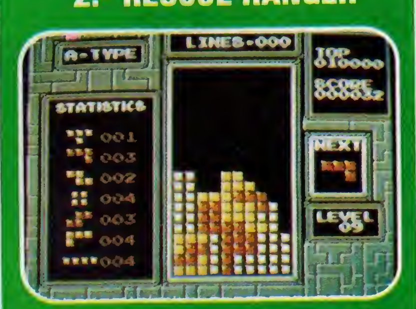
CLASICOS



1.- SUPER MARIO 2



2.- RESCUE RANGER



3.- TETRIS

4.-PUNCH OUT
5.-RAD RACER
6.-GOAL
7.-SUPER C
8.-CASTLEVANIA III
9.-DUCK TALES
10.-TOP GUN II

SUPER NES



1.- F-ZERO



2.-SUPER CASTLEVANIA IV



3.- FINAL FIGHT

4.-SUPER SMASH TV
5.-SUPER GHOULS´N GHOSTS
6.-SUPER BASES LOADED
7.-PILOTWINGS
8.-U.N. SQUADRON
9.-SIM CITY
10.-SUPER OFF ROAD

ESPECIAL MUSICAL NI

¿Te habías puesto a pensar qué tan necesario es el sonido y música de tus videojuegos favoritos? Imagina qué horrible sería que ningún cartucho lo tuviera; bien, esta vez te explicaremos su vital importancia y te daremos algunas claves para obtener diferentes sonidos.

Los efectos logrados en cada cartucho son los que le dan vida al juego; desde una gota cayendo en una caverna (Castlevania IV), el efecto cuando Mario toma un hongo y crece, o el singular sonido de los disparos de Mega Man, hasta la música más rítmica o espectacular como en el caso de Súper Ghouls & Ghosts.

La música puede hacer que un juego te llegue a desesperar, que te entusiasme, juegues con más ganas y se te haga más emocionante.

Por otra parte, los efectos de sonido son muy importantes porque te pueden estar indicando que estás hiriendo al jefe de cada nivel al escuchar su grito o quejido, o por el contrario, indicarte que tus disparos no le están haciendo daño y tendrás que cambiar de arma como en el caso de Mega Man, que al rebotar tus balas se oyen golpecitos sobre metal.





NINJA GAIDEN

La serie de este excelente juego tiene la particularidad de que 3 de sus 4 versiones poseen Sound Test; Ninja Gaiden III no tiene o sinceramente no lo hemos descubierto.

En Ninja Gaiden (NES), mientras esté la presentación presiona : ↗, A, B, Select y oprime Start en el control 1.

Para obtener el primer Sound Test en Ninja Gaiden II (NES), al aparecer "TECMO presents" presiona Start y verás el título del juego con los dragones, deja que desaparezca y cuando veas nuevamente "TECMO presents", presiona Start y saldrá otra vez el título con los dragones; deja que desaparezca, y verás "TECMO presents", vuelve a presionar Start y cuando veas el título con los dragones presiona: ↖ A B Select y Start al mismo tiempo y oirás un excelente Sound Test.

Para tu Ninja Gaiden Shadow (Game Boy), Spot descubrió el Sound Test oprimiendo ↗A B y Start al mismo tiempo.

HYPER ZONE (SNES)

Presiona los botones L, R, y Start en el control 1, cuando esté el título.



BUBBLE BOBBL

Al terminar el juego
vuelta, después de qu
los programadores
Sound Test. El últir
es "EECFG".



POWER BLADE (NES)

Aquí necesitas los 2 controles: En el control 1 mantén ↗ y Select; en el control 2 presiona y mantén ↙, A, B, y luego oprime Start en el control 1.

CASTLEVANIA III (NES)

Durante la presentación presiona: A,B y Start al mismo tiempo.

SUPER GHOULS'N G

Primero debes ir
opciones y po
donde dice E
control 2 p
botón L y
Start en

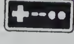


CASTLEVANIA IV (SNES)

Durante el título ve hacia donde dice Option, presiona Start y ahí encontrarás el Sound Test.

FINAL FIGHT (SNES)

Mientras esté el título presiona el botón L y Start; así encontrarás el Sound Test y podrás seleccionar más vidas a tu jugador.



THE GUARDIAN LEGEND (NES)

En tu control 1 mantén apretados los botones A y B, presiona Reset en tu NES y aparecerá el Sound Test.

CAPCOM
USA

Disney's
THE LITTLE MERMAID

Official Nintendo Seal of Quality

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

Oye el llamado de las sirenas debajo del mar.


Si Ariel no pasa el barco hundido estará perdida.


Caza a los cangrejos antes de darle con tus burbujas a las anguilas.


Tú puedes decir que la gran Ursula tiene práctica en lanzamiento de peces.

Si la Pequeña Sirenita fue tu película favorita de todos los tiempos, te encantará este video juego. Flounder, Sebastián y el príncipe Eric están todos ahí. Pero desafortunadamente también esta Ursula y sus maléficas criaturas. Canta "Debajo del mar" mientras ayudas a Ariel a salvar a sus amigos. Es una aventura que vas a querer y vas a mar.



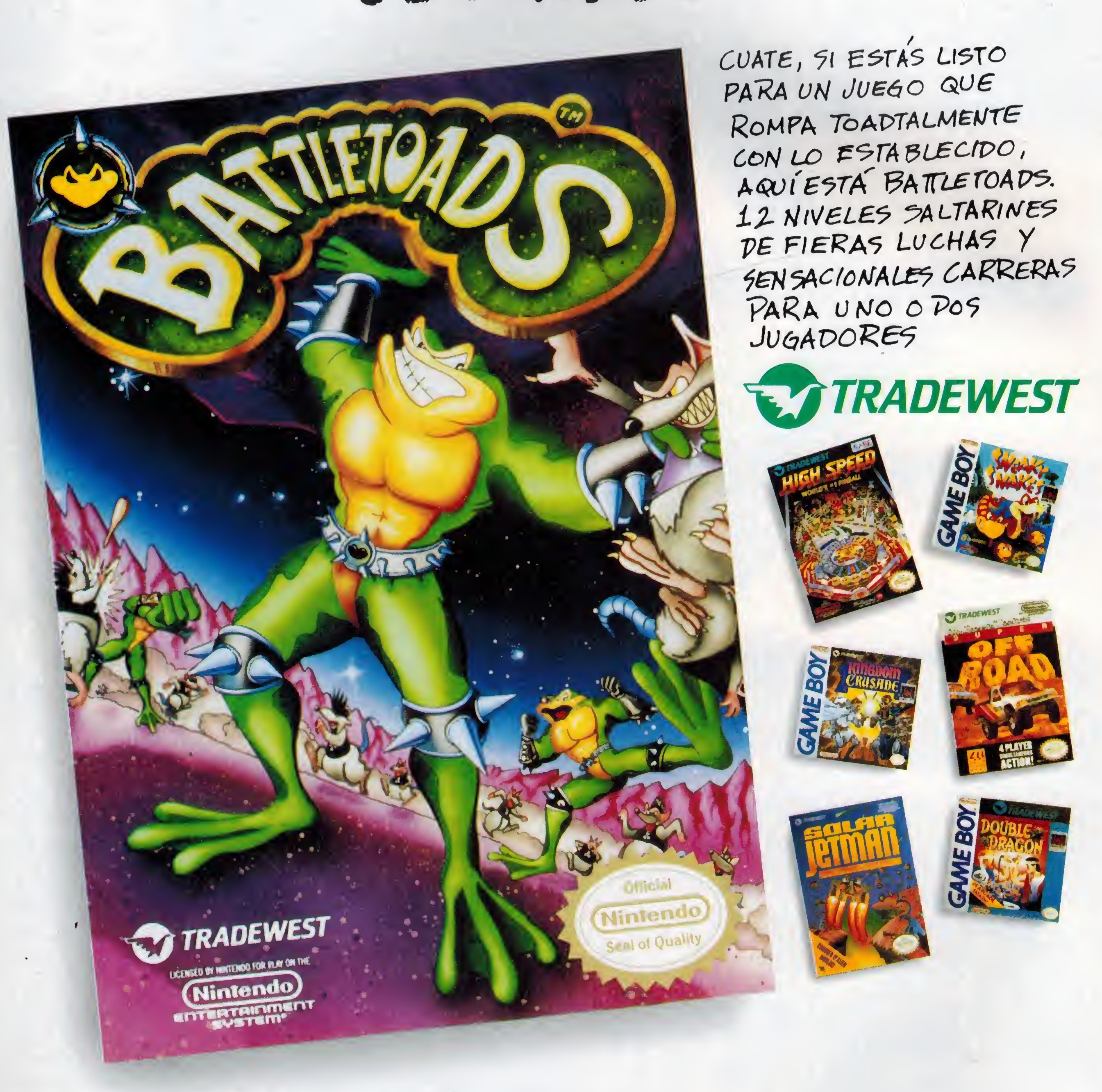
Licenciatario de Nintendo® para jugarse en




THE SACRED STONES
DOUBLE DRAGON


II
CLUB
Nintendo®

COMPARADAS CON BATTLETOADS, LAS TORTUGAS PARECEN FANGO EN EL ESTANQUE



NTENDO-SOUND TEST

Como sabes, un Sound Test te permitirá disfrutar todos los efectos y música que cada cartucho trae. La mayoría de los juegos de NES que tienen Sound Test lo traen "oculto" y para localizarlo deberás hacer varias combinaciones en tus controles.
En el caso de Súper NES la mayoría de las veces lo traen en la pantalla de opciones antes de iniciar el juego.
A continuación mencionamos algunos ejemplos de Sound Test para tu NES, Súper NES y Game Boy.

JOURNEY TO SILIUS (NES)
Para seleccionar el Sound Test y el número de continues, en la presentación presiona 33 veces el botón B, déjalo apretado y oprime Start.

TECMO WORLD WRESTLING (NES)
Mientras aparece el nombre del juego deja presionados ↑, A, B y después oprime Select.



CONQUEST OF THE CRYSTAL PALACE (NES)
Al aparecer el nombre del juego presiona A,B y Select.

CASTLEVANIA II (Game Boy)
Selecciona password y ponle 4 corazones para obtener Sound Test.

BATMAN (Game Boy)
Cuando aparezca el nombre del juego presiona ↗ y Start.

E (NES)
en segunda
ue aparezcan
, tienes el
no password

THE SIMPSONS (NES) BART VS. SPACE MUTANTS
Dispara un cohete a la letra "E" del anuncio Kwik-E-Mart, y además de obtener una vida conseguirás el Sound Test.



GHOSTS (SNES)
a la pantalla de
ner el indicador
xit, entonces en el
resiona y mantén el
start; después presiona
el control 1.

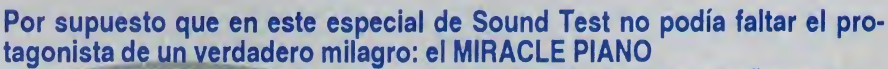
Estos son algunos Sound Test de los muchos que tú puedes descubrir; sin embargo, hay otros juegos que no tienen Sound Test, pero que si haces algo especial la música cambiará de tono.
Los ejemplos son:



SUPER MARIO WORLD (SNES)
Si te vas al nivel especial y te quedas quieto durante dos minutos; escucharás una música muy familiar.

DR. MARIO (Game Boy)
Si logras hacer un cuádruple escucharás la clásica tonada que sale en Mario 1, Mario 3 y Súper Mario World, cuando Mario toma una estrella para hacerse invencible.

Por supuesto que en este especial de Sound Test no podía faltar el protagonista de un verdadero milagro: el MIRACLE PIANO



Este teclado que acompaña a un cartucho para Nintendo te enseña paso por paso a tocar el piano y por supuesto a leer la música. Si tus movimientos en los dedos sobre el teclado no fueron correctos, su inteligencia artificial te lo indica y te invita a que lo sigas tan rápido como tú lo quieras.
Este maestro de concertistas no se enoja ni te regaña, pero sí te enseña a tocar piano desde una forma sencilla y divertida porque tú realmente interactúas con el sistema.
Tiene desde los niveles básicos para enseñarte la escala musical hasta grandes conciertos acompañado por una orquesta, pasando por Jazz y música contemporánea o Country.







A muchos les gusta y a otros no, pero nadie puede negar que el deporte más popular en el mundo es el Futbol Soccer. Y es por eso que empresas como Jaleco y Nintendo diseñaron, con su estilo propio, dos espectaculares y fabulosos juegos de este polémico deporte.

Goles y un gran espectáculo deportivo presenta Jaleco en su formidable juego de futbol soccer: Goal!, en el que puedes competir contra el Nintendo, contra un amigo o dos amigos contra el Nintendo. La acción tiene una gran variedad, pues podrás jugar la Copa Mundial, el campeonato americano o un encuentro de tiros a la portería.



Para poder ganar en este juego es necesario que tengas conocimiento de los movimientos que puedes hacer y que varían dependiendo si estás a la ofensiva (con la posesión del balón) o a la defensiva.



Para que este juego estuviera completo no podían faltar las porristas.

A continuación te mencionamos lo que debes hacer para atacar o defender, sin olvidar tu estrategia y habilidad:



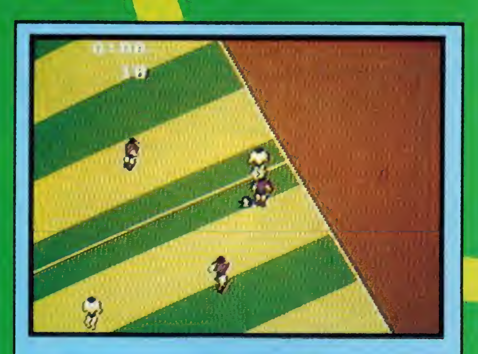
Cuando logres anotar un Gol el jugador aparecerá festejando.

Ofensiva: Para dar un pase, mueve tu jugador a la dirección que quieras mandar el pase y presiona el botón **B**; entre más dejes presionado, más lejos irá el pase. Para chutar, oprime el botón **A** y mueve el control hacia donde quieras disparar; los tiros en diagonal a la portería son muy efectivos. Una buena técnica para burlar a los enemigos es la de mover rápidamente el control a los lados, aunque cuando se junten 2 ó 3 contrarios será muy difícil esquivarlos. Para cabecear el balón, sólo oprime el botón **A**.

Defensiva: Notarás que el jugador que tiene el número 1 debajo de él, es el que tú manejas; con el botón **B** podrás cambiar el número a otro jugador. Con el botón **A** quítale el balón a tus contrincantes; si llegas de frente a uno de ellos podrás quitarle el balón con una barrida, y si le llegas por atrás puedes cometer un foul, así que ten cuidado al hacer esto en tu área de la portería, porque puedes provocar un penalty.



Quita el balón barriéndote limpiamente o te marcarán falta.



Para provocar tiros de esquina, saques de banda o hasta penaltys, haz lo siguiente: colócate muy cerca de cualquiera de las bandas (cuando tengas el balón) dando la espalda al campo, entonces llegarán los contrincantes y se barrerán por atrás para sacar el balón de la cancha y darte la posesión del mismo. *SPOT*



Por su parte, Nintendo diseñó un video juego que enlaza la diversión y el espectáculo de este deporte que ahora está al alcance de tus manos: Nintendo World Cup.



La expresión de cada jugador es diferente; algo poco común.

El juego se desarrolla en rápidas acciones y con una gran variedad de técnicas futbolísticas como la famosa "chilena", los remates de "palomita", pases largos y precisos, "cañonazos" increíbles, así como grandes "atajadas" de los porteros.



Puedes barrerte para quitarle el balón al contrario, sobre todo en el hielo.

También podrás "barrerte" a los pies de tus contrincantes para quitarles un balón e iniciar la jugada que te lleve al gol. Claro, podrás cometer una que otra "faltita" que evite mayor peligro para tu portería.

En este Campeonato del Mundo participan equipos de alto nivel futbolístico como Holanda, Brasil, Alemania, Italia, Inglaterra, Argentina y algunos que buscan sobresalir como México, Camerún, Japón, España y los Estados Unidos.



También puedes jugar en campo con piedras; no te caigas como el jugador 1.



Cuando tengas el balón en la posición que indica la foto, presiona A, B, y ↑ y anotarás un Gol en diagonal hacia la horquilla. Lo mismo sucederá si te colocas en la parte de arriba de la pantalla (cambiando la flecha hacia ↓), pero el balón entrará por la horquilla del otro lado (No importa si no tienes tiros especiales).

Si tienes el NES Satélite la emoción se "cuadruplicará", porque podrán jugar 4 personas al mismo tiempo (2 en cada equipo).

Otro aspecto interesante en este cartucho es que tú podrás escoger, además del equipo de tu preferencia, el terreno de juego a utilizar como: pasto, cemento, arena o hielo.

No dejes pasar la oportunidad de tener este entretenido juego. Estamos seguros que te encantará.

Como verás, Goal! es un cartucho en donde la estrategia es fundamental para superar a los diferentes equipos que enfrentarás; en Nintendo World Cup es la "garra" y las cualidades técnicas de los jugadores lo que te encantará.



Fíjate cómo se ejecuta un gol de cabeza, mientras el portero está fuera de posición.

Te aconsejamos que si no te decides por alguno, entonces elige los dos, pues lo que es seguro es que te divertirás.

Al igual que en el futbol soccer profesional estos dos cartuchos te darán Tiempo Extra de entretenimiento.



La bola de cristal

CONTRA III THE ALIEN WARS

KONAMI sorprenderá no sólo a los aficionados, sino también a los expertos en Nintendo con un "Juegazo" para el Súper NES que pronto llegará a México.



La Tierra se encuentra en problemas otra vez, ¡Red Falcon ha vuelto!

Si crees haber visto todo, espera a ver Contra III: The Alien Wars y te irás de espalda. ¿la razón? su diseño y musicalización.



En motocicleta y a toda velocidad es un nueva forma de pelear.

Los calificativos para este cartucho se quedan cortos, así que sólo nos queda hablarte de él para que lo conozcas.
Esta es la historia: Como ya había pasado algún tiempo, desde la última batalla,todos vivían tranquilos en la Tierra, pero de pronto... malas noticias: ¡los Aliens atacan de nuevo! y esta vez han unido sus fuerzas para ser más poderosos que nunca.



Cada movimiento debe ser preciso y correcto, si no...

Si tú tienes Súper Nintendo, este es un juego que no te debes perder.

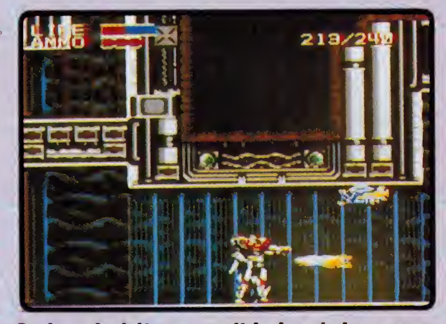
"XARDION"

En 3 planetas lejanos a la Tierra una leyenda está por escribirse: la computadora NGC 1611 ha sido creada para proteger la flora y fauna del sistema solar Alfa 1, pero al pasar 12 años sufre una alteración haciendo que sus guardias se conviertan en despiadados mercenarios.



Deberás inspeccionar hasta el último rincón Alfa 1.

La Federación de Alfa 1 decide enviar 3 valientes robots a infiltrarse y desconectar la computadora, aunque antes deberán conocer la leyenda de un "gigante blanco": Xardion.Este juego llamará tu atención porque no sólo avanzarás y destruirás a los robots protectores de NGC 1611, sino que también debes averiguar el secreto de Xardion.
Sin duda este juego es una gran sorpresa de Asmik para todos los que gustan de aventuras.



Cada robot tiene cualidades únicas que deberás dominar.

RIVAL TURF

Jack Flak y Oozie Nelson son dos tipos que llevan una vida normal, hasta que su barrio se ve invadido por una banda de rufianes que siembran el terror a su paso, así que deciden luchar para salvar su vecindario y destruir esta ola de terror.
Rival Turf es un juego que próximamente lanzará al mercado la marca Jaleco. Estamos seguros que este cartucho dejará satisfechos a los amantes de los juegos de pelea, ya que se desarrolla a lo largo de 6 escenas en las cuales deberás derrotar a todos los secuaces de un pode-

roso jefe de la mafia de quien sólo se conoce su nombre: "Big Al".



Todas las escenas cuentan con muchísimos detalles, fíjate en la sombra.

Este juego tiene gran variedad de movimientos y modos de juego, además de contar con la opción de tener 2 jugadores al mismo tiempo, lo que sube la emoción y la diversión; este es un juego que vale la pena esperar.



El tamaño de los personajes da mayor realismo a la acción.

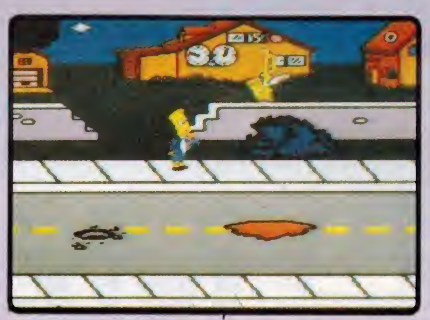
BART'S NIGHTMARE

Quizás lo peor para Bart no sea hacer la tarea, sino quedarse dormido y tener pesadillas en donde puede ser convertido en sapo o en algo más escalofriante... un niño normal.



Sólo en una pesadilla encuentras lugares como estos.

En este cartucho, con gráficos de calidad como en las mismas caricaturas, deberás acompañar a Bart a través de 8 sorpresivos niveles. No te lo pierdas.



¡Demasiado tarde! Bart se ha convertido en un niño normal.

GOAL! (SUPER NES)

El deporte de las patadas no quedará fuera del Súper NES, pues Jaleco ha hecho una fabulosa adaptación para este sistema del ya conocido cartucho GOAL!, que pronto podrás adquirir.



Cuando tiras a la portería la perspectiva de la escena cambia.

Dentro de los ¡24 equipos! que tiene, México está incluido y con tu habilidad es posible que ahora sí ganes un campeonato a nivel internacional.
Las acciones se desarrollan a gran velocidad y como las características de cada equipo son diferentes, la emoción también lo es.



En los desplazamientos laterales verás un efecto diferente.



Si cometes un fuerte "foul" te castigarán con penalty.

Los cambios de perspectiva son impresionantes, pues cuando tiras a gol la "cámara" te muestra la escena como si estuvieras detrás del portero, quien podrá reaccionar muy rápido para atajar el balón.
Un detalle agradable en este cartucho es que cuando un jugador mete gol lo celebra con tanta emoción que hasta sus gritos se escuchan.
Por otra parte, si te interesan las estadísticas, podrás observarlas al medio tiempo y al final de partido.
GOAL! para el Súper NES dispone de batería y tú ya sabes las ventajas de esto.

CHALLENGE SET



Ahora sí que ya no te cuenten de las hazañas de Mario, mejor cuéntales tú.

¡Buenas noticias para ti que querías comprarte tu Nintendo!, ya que muy pronto saldrá a la venta el Challenge Set, que es un nuevo paquete de Nintendo que además de incluir el Control Deck, 2 controles, eliminador de corriente, adaptadores para la T.V. y cables de audio y video, incluye el cartucho más famoso de todos los tiempos: "Súper Mario Bros. 3". Así, desde el primer momento, podrás disfrutar y conocer al personaje.

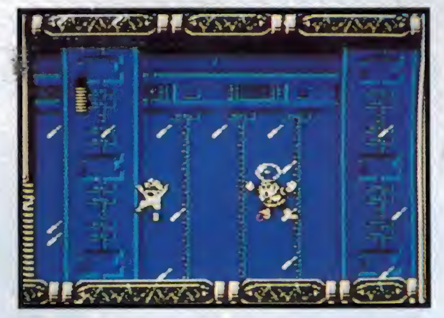
analizando a: MEGA MAN 4

La paz en la Tierra ha reinado desde que Mega Man venció al Dr. Wily en su última batalla; sin embargo, nuevos disturbios se reportan junto con la aparición de 8 nuevos robots que destruyen todo lo que se encuentra a su paso, ¿habrá vuelto el Dr. Wily? No. Esta vez el responsable es un científico llamado Dr. Cossak que tiene los mismos planes del Dr. Wily: la conquista del mundo.



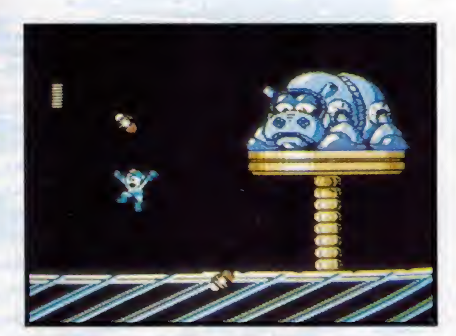
8 nuevos robots, ¿es que nunca se dan por vencidos?

En esta nueva secuela de Capcom tendremos que ayudar a Mega Man a luchar contra los nuevos robots Ring Man, Dive Man, Toad Man, Bright Man, Skull Man, Dust Man, Drill Man y Pharaoh Man; por supuesto, también después de vencer a estos enemigos deberás enfrentar al Dr. Cossak en su fortaleza.

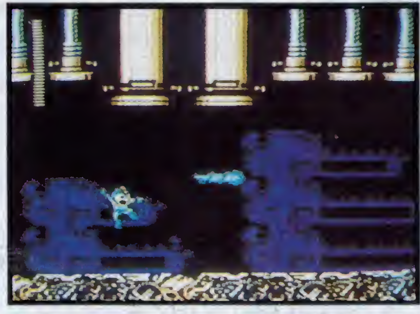


Como en los anteriores juegos deberás usar el arma adecuada para el enemigo adecuado.

Pero Mega Man no sólo cuenta con nuevos enemigos, también cuenta con un nuevo poder: el Megabuster, que es un disparo que acumula fuerza dejando apretado el botón de disparo.

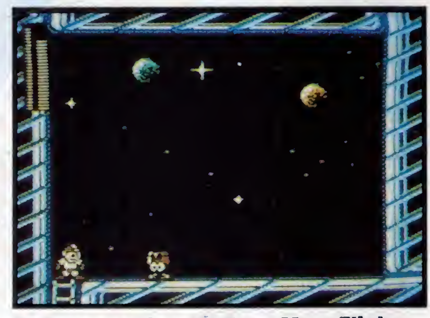


No te fíes de la tierna apariencia de estos enemigos.



El Megabuster es un arma muy poderosa.

Y no está sólo, un nuevo amigo lo acompaña, además de su fiel perro Rush: el pequeño Robot Fliptop, que le dará poderes a Mega Man.
Gráficos mejorados y un buen reto harán de este juego un favorito de todas las edades.



El nuevo amigo de Mega Man: Fliptop.

Para encontrar el Wire Adaptator deberás dejarte caer en el hoyo después de pasar la ballena en la escena de Dive Man; para encontrar el Ballon Adaptator, usa a Rush Trampolín y brincarás el pasaje en la escena de Pharaoh Man.



el taller de LUIGI

Si tu Nintendo, Game Boy o cualquier accesorio original anda fallando, tráemelo y yo te lo arreglo.

- Controles
- Cartuchos
- Adaptadores de corriente
- R.F. Switch
- Pistolas
- Tapetes
- NES
- Game Boy
- Súper Nintendo

y en general equipos originales
Garantía por escrito de 90 días

¿Por qué dicen que los cartuchos japoneses o piratas dañan nuestro NES?
Benjamín Muñoz.

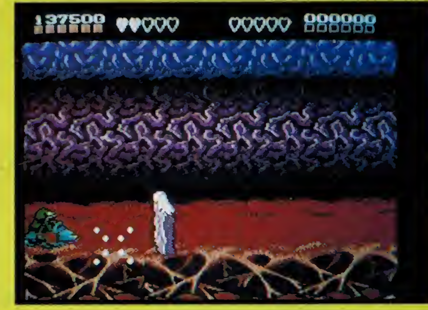
Estos cartuchos requieren de un adaptador que normalmente es más ancho que las entradas de tu NES, lo que hace que se aflojen. Entonces al meter un cartucho original éste no hará un buen contacto y la pantalla parpadea en lugar de mostrar el juego.



BATTLETOADS

¿Dónde están el 2°,3° y 4° Mega warp de Battletoads?

J. Alberto Juárez/ Eduardo Leyva H./ Ariel Padilla R./ Carlos A. Ramírez./ Angel W. Mata/ J. Carlos Ruiz/ Antonio González/ Ramón Rivas/ Ernesto Ruvalcaba/ Cuauhtémoc Orozco/ Luis M. Hernández/ Gerardo Sánchez/ Guillermo E. Díaz/ Joel Cosío / Luis A. Mendoza/ Carlos Lara

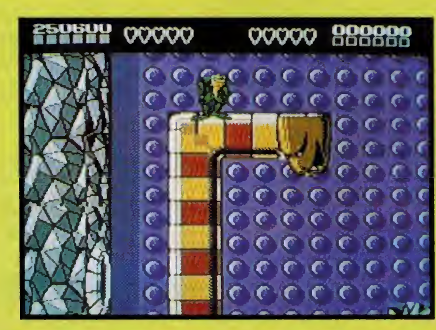


El segundo Mega warp lo encuentras en la tercera escena (Turbo Túnel), **en la parte en la que se acelera al máximo la pantalla;** estréllate contra la décima barra de contensión y te llevará a la ciudad del Surf.



El tercer Mega warp se encuentra en la escena 4 (Cavernas Articas); al estar en la base que desciende, espera a que baje un poco, entonces brinca varias veces para que se suba otra vez y así encontrarás el tercer warp que te llevará a la Guarida de Karnath.

El cuarto Mega warp está en la 6a. escena (Guarida de Karnath); al llegar al segundo cuarto de esta escena, sube a la primera serpiente y cuando llegues a lo más alto corre a la derecha sin miedo para caer en suelo firme y encontrar el último warp que te evitará la escena del infierno Volkmire.





SUPER MARIO BROS 3

En la caja de Súper Mario Bros. 3, en la parte de atrás, hay fotos de unas escenas que nunca salen en el juego; algunos amigos me han dicho que es el mundo 9 pero nunca lo he podido descubrir, ¿es cierto esto?

Arturo Toledo M./ Carlos A. Bautista G./ Daniel Ruiz T./ José Luis Barajas R.

Muchas veces las cajas en las que vienen los cartuchos se empiezan a diseñar al mismo tiempo que se está terminando el juego, entonces se toman fotografías del prototipo (juego sin terminar) para la caja; este fue el caso de Súper Mario Bros. 3, pues las fotos que aparecen en algunas cajas son del prototipo.
No es raro encontrar casos como éste, por ejemplo, las fotos que aparecen en la parte de atrás de la caja de "Bart Vs. The World" pueden ser del prototipo o hasta dibujos.



Ahora que el mundo nueve del cartucho de Súper Mario 3 sí existe. Fíjate en el número del mundo cuando tocas la flauta.

PUNCH OUT

¿Cuál es la clave para pelear contra Mike Tyson (Mr. Dream)?

Victor Hugo López P./ Miguel Angel González S./ Porfirio Pantoja Vega/ Francisco Alejandro Sierra S./ Jorge Ernesto y Manuel Eduardo Gutiérrez G./ Roberto Enrique Gaucín M./ Arturo Alejandro Archundia G./ Javier Bogart Soriano B.



La clave es: 007 373 5963

BART VS THE WORLD

¿Cómo tengo que pasar la burbuja en el Ice Cave del Polo Norte?

Edgar Omar Santana Martínez/ Carlos Díaz G./ Edgar Pérez/ Guillermo E. Díaz/ José E. Salas/ Edgar Moreno



Para pasar debes brincar sobre ella cuando se infle a su máximo, entonces rebotarás y deberás mantener el control hacia la derecha para caer en la otra base.

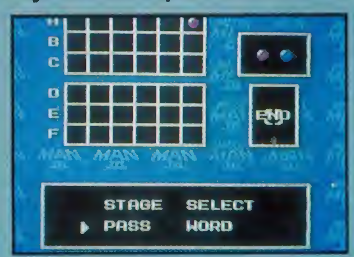
S·O·S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

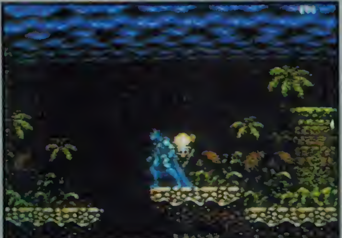
MEGA MAN 3 (NES)

Para empezar con 9 tanques de energía pon como password una bola roja en la posición A-6.



Israel Medina/ J. Carlos López/J. Miguel Rodrigo/ J. Pablo Flores/ Alfonso Castelán/ Francisco Cárdenas

BATMAN (NES) Return of the Joker



Passwords
3-1 LGZO
4-1 GNFX
5-1 QGVN
6-1 FFHG
6-2 CKQG

Salvador Torres/ Manuel Morales/ Guillermo Soria/ J. Antonio García/ Jessica M. Ortega

G O A L (NES)

Si vas ganando por un gol y no quieres arriesgar que te vayan a empatar, ve con el balón hacia la banda izquierda o derecha y no te lo podrán quitar.



Omar Gaona

THE LAST NINJA II (NES)

Para empezar con un número determinado de vidas (de una a quince) observa el siguiente ejemplo de password; Para 8 vidas:

8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 0 8 8 8

es decir, en el doceavo espacio al señalar el password coloca un cero, y en todos los demás el número de las vidas que desees, pero esto funciona hasta el número 9. Del 10 al 15 estas son las claves:

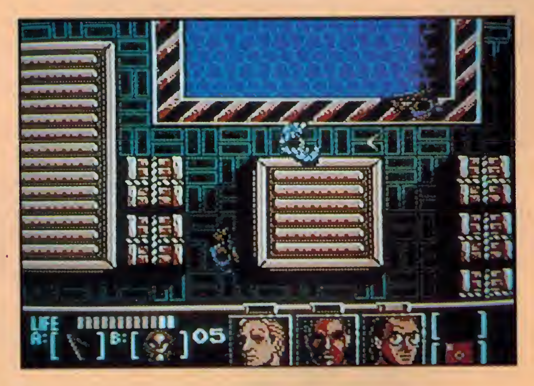
10-C	11-D
12-E	13-F
14-G	15-H

Ejemplo para 12 vidas:
E E E E E E E E E E E 0 E E E

Juan Carlos Chávez

MISION IMPOSSIBLE (NES)

Passwords para todas las misiones:
Misión 2: HMPR
Misión 3: KMVW
Misión 4: XDGJ
Misión 5: TVJL
Misión 6: QBYZ
Clave para la computadora: MTKN



Verónica y Rocío Carbajal/ Carlos Cantú/ Eduardo García

DOUBLE DRAGON II (NES)

Cuando en la tercera escena (helicóptero) se abra la puerta, pon pausa; luego espera 3 segundos, quita la pausa y la puerta se habrá cerrado.



Francisco Sánchez/ Rafael Lezama/ Fernando Cedeño/ Christian Amaury

LITTLE NEMO (NES)

Usa la siguiente secuencia para escoger escena:

↑, Select, ← → **A**, **A**, **B** y **A** por cada nivel que te quieras saltar. (Ejem: **A** para nivel 2, **AA** para nivel 3, etc.) y después Start.



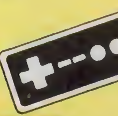
Arturo Cerdán/ Guillermo Hernández/ Gabriel S. García/ Edgar Toledo/ Juan P. Medina/ Irving J. Mójica

ADVENTURE ISLAND II (NES)

Selección de nivel:

→ ← → ←

A,**B**,**A**,**B** y Start



WORLD SELECT MODE

1 FERN ISLAND
2 LAKE ISLAND
3 DESERT ISLAND
4 ICE ISLAND
5 CAVE ISLAND
6 CLOUD ISLAND
7 VOLCANO ISLAND
8 DINOSAUR ISLAND

Daniel Rodríguez/ Marcos Pérez/ Jonathan de Loera/ Hugo Betanzos/ Manuel Medina/ Fernando y Edgar Cedeño/Laura Rocha/ Enrique Anaya/ Javier Lezama/ Marco A. Salazar/ Rafael Llanes/ J. Adelaido Medina/ Alejandro y Luis Arias/ Antonio García/ Carlos Siliceo

T.M.N.T. II (NES)

Cuando aparezca el nombre del juego, haz cualquiera de las siguientes secuencias y si quieres con 2 jugadores, presiona Select antes de Start.

10 Vidas

↑ → → ↓ ↓ ↓ ← ← ← ← **B**,**A** y Start

Stage Select

↓↓↓↓↓ → → → → → → → **B**,**A** y Start

10 Vidas y Stage Select

B,**A**,**B**,**A** ↑ ↓ **B**,**A**, ← → **B**,**A** y Start

* Estas claves no funcionan en cartuchos japoneses y en algunos cartuchos piratas.



Emil G. Von Roth/ José Raúl Saldaña/ Jorge Bustamante/ René D. González/ D. Emmanuel Torres/ Luis F. Jonguitud/ Héctor Olivares/ Angel E. Zárate



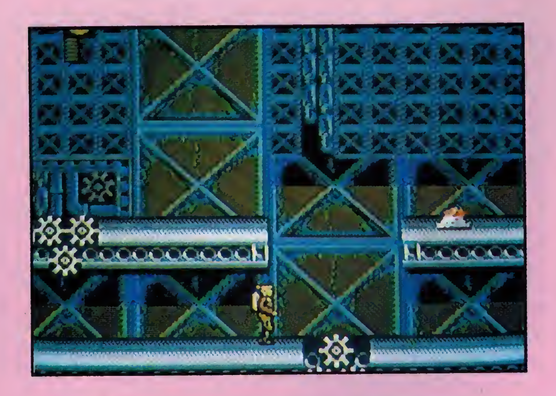
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

ROCKETEER (NES)

Passwords para las misiones:

2.- 490-629-312
3.- 435-765-818
4.- 775-454-215
5.- 318-469-417
6.- 040-473-312



L. Christian Alvarez A./ D. Omar Domínguez/ Arturo Serdán A.

CASTLEVANIA II (NES)

Password con todas las cosas.

PSPR VRBV
U2DT RFIZ



Ignacio Romero / Fernando Fernández / Héctor Montalvo/ Edgar Suárez

GREMLINS II (NES)

Este password te llevará directamente a la última escena:

N X R D

Armando Flores Ibarra/ Luis E. López/ Arturo Gutiérrez/ Eduardo García P./ Carlos B. Cantú/ Carlos J. Quintero



BAD DUDES (NES)

Para poder obtener 64 vidas haz la siguiente secuencia:
En el control 2: B,A, ↓ ↑ ↓ ↑,
y después en el control 1: Start



Felipe Buitrón/ Aldo A. Pérez/ Francisco Sánchez/ Enrique Sánchez/ Gabriel C. López/ José I. Sánchez/ Vladimir Angel/ Agustín J. Miranda/ José de Jesús Gómez

ASTYANAX (NES)

Para tener invencibilidad, cuando esté el título del juego presiona esta secuencia: ↑↑↑↑↓←→↑ y Start.



Luis F. Anguiano/ Felipe Guzmán C./ Francisco A. Sierra/ Felipe Butrón/ David O. Domínguez/ Fernando Gómez O./ Hugo Betanzos M./ Roberto del Prado/ Roberto Rosales M./ Edgar Toledo G./ Armando Melesio B.



Los Clásicos



A TU ALCANCE

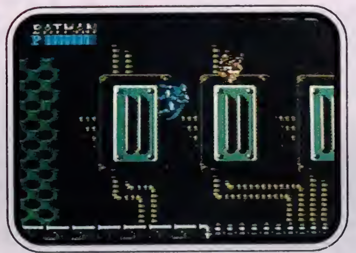
Recibimos muchas cartas de lectores como: Juan Manuel Gutiérrez, Sergio Manuel González Flores, Jorge Woo Ibarra, Carlos A. G. G., Urías Téllez Mayo, Daniel Rodríguez Hernández, Benito Bravo M., Arturo Torres Sánchez, Porfirio Pantoja Vega y M. Vicente Morales, solicitándonos precios de los cartuchos.

Ante esto, C.ITOH hizo la selección de 10 cartuchos clásicos que no pueden faltar en tu colección y los rebajó a un excelente precio:

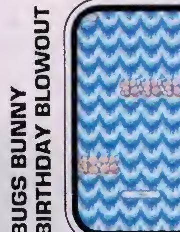
$159,000 I.V.A. INCLUIDO

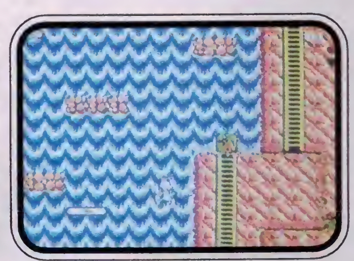
Todos ellos, si tienen el rombo C.ITOH, tienen nuestra garantía incondicional.

BATMAN



BUGS BUNNY BIRTHDAY BLOWOUT





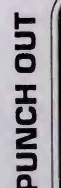
CASTLEVANIA III

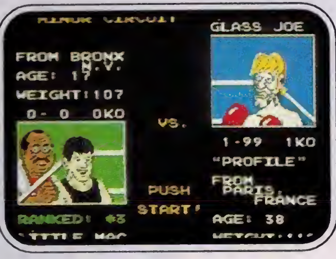


G O A L



PUNCH OUT





SUPER C



RAD RACER





TOP GUN II



T.M.N.T. I



YO NOID!



VIGENCIA: JUNIO 30



Es el año 1999. El espectáculo más esperado por todo el mundo está por comenzar y dos suertudos participantes deberán entrar a varias arenas (escenarios de lucha) para tratar de tomar todos los premios que ahí se encuentran.



Colecta las armas para tener disparos más poderosos.

Sin embargo, apropiarse de estos premios no será fácil pues grupos de punks, tanques, víboras, robots y monstruos tratarán de impedírtelo. Ahora sólo tienes que entrar a la arena y... buena suerte, porque la necesitarás.



No sólo debes defenderte y atacar, también debes tomar el dinero.

En este juego los enemigos saldrán sin darte respiro; son tan veloces que tu movilidad será fundamental para superarlos.

Durante el desarrollo del espectáculo contarás con una arma principal y algunos tiros de armas especiales que tendrás por escaso tiempo, así que deberás aprovecharlas al máximo. También podrás disparar en ocho diferentes direcciones y eso dependerá del uso de los botones.



Dos jugadores podrán ayudarse y así facilitar la misión.

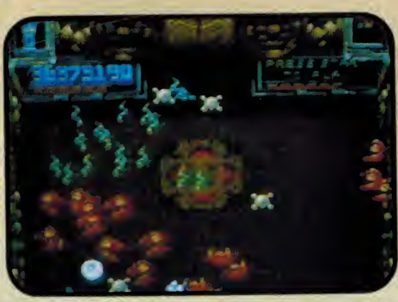
Si no quieres luchar solo, este cartucho te ofrece la oportunidad de jugar con otro compañero, pero aún así es un reto muy difícil de vencer pues los peligros son múltiples.

Tu dominio de la escena, tu habilidad y el apoyo del público te ayudarán a conseguir el triunfo.



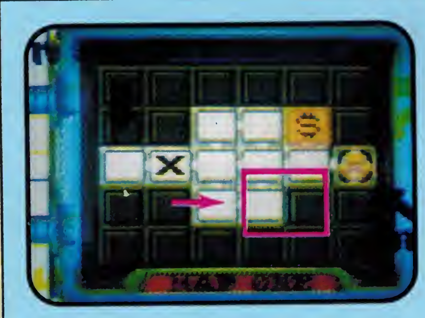
¿Habías escuchado que Súper Smash T.V. tiene gigantescos enemigos?

Smash T.V. es un excelente juego para el Súper Nintendo y con un nivel de dificultad propio para profesionales. Es duro y difícil si no practicas, pero no imposible.



Debes ser muy ágil y rápido para eliminar a los enemigos.

Cuando acabes este juego y hayas encontrado los 5 signos de interrogación podrás tener la posibilidad de jugar con enemigos y jefes muchísimo más rápidos, pero ahora tendrás 7 continues con 7 vidas cada uno; si logras terminar este segundo reto serás proclamado Rey de Smash T.V. *AXY*



Entra por la puerta derecha y encontrarás el primer cuarto secreto. *SPOT*

D-FORCE

Si tú eres de los que les gusta la verdadera acción en un juego, es probable que te interese esto:
D-Force es un cartucho en el que guiarás a un poderoso helicóptero que ha sido modificado para cargar un gran arsenal de armas y sólo alguien como tú pudo haber sido escogido para cumplir misiones como éstas:



Toma todas las esferas que dan los aviones para incrementar tu poder.

Shooting Mode: Una nada fácil misión, en la cual tendrás que eliminar a todos los enemigos; aquí podrás encontrar pequeños círculos que aumentarán tu poder de disparo (¡y creemos que lo necesitarás!)
Exploration Mode: Con tu helicóptero deberás explorar nuevos y extraños territorios, subiendo o bajando a la altura que quieras, según los enemigos que te ataquen; pero cuidado que puedes chocar con ellos.

Si estás a punto de ser derribado podrás subir o bajar de altura rápidamente y las balas desaparecerán (sólo lo puedes hacer en Exploration Mode o en algunas escenas de Game Start)



SPOT

Game Start: Si crees que eres capaz de cumplir las 2 misiones anteriores al mismo tiempo, prueba Game Start.



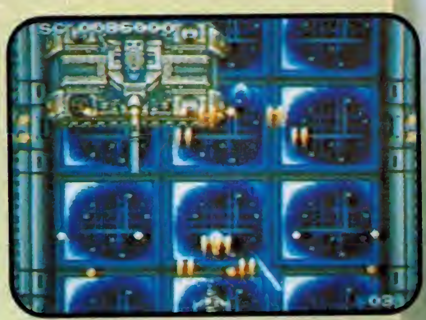
Tu recorrido incluye extrañas tierras con extraños enemigos.

Cabe mencionar que D-Force es un juego que no te dará ni un minuto de descanso, ya que desde la primera escena encontrarás furiosos enemigos que tratarán de derribarte a toda costa, y eso sin contar los gigantescos jefes de escena que pueden ser desde aviones o tanques masivamente armados, hasta monstruos con mal humor.



Algunos enemigos poseen el mismo tipo de armas que tú, no te confundas.

Todo esto no sólo suena interesante, sino que es interesante, ¿Estabas buscando un juego de Súper NES con la acción de un juego de Arcadia? Ya lo encontraste se llama D-Force



En la última escena te las verás con todos los enemigos.





G.I. JOE 2

Ponte al mando del más famoso equipo de combate y destruye la organización Cobra en este gran juego .



MEGA MAN 2

Uno de los héroes favoritos en México vuelve en su segunda aventura para Game Boy .

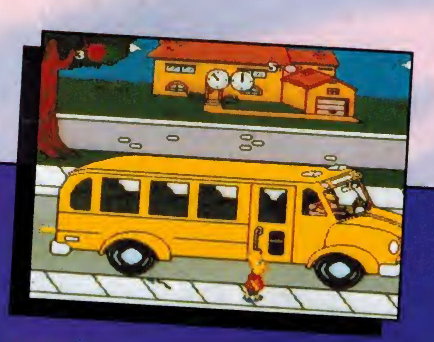


STAR TREK

Para los fanáticos de la aventura y la ciencia ficción este juego es el adecuado .

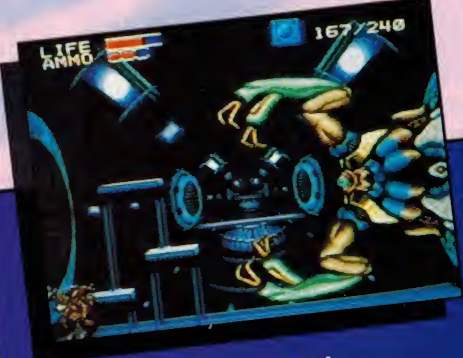
NBA ALL STAR CHALLENGE 2

Ayuda a los famosos de la NBA a salir triunfantes; con datos y estadísticas reales



THE SIMPSONS: Bart's Nightmare

Este juego marca la entrada de nuestro amigo Bart al Súper NES; ayuda a Bart a salir de su pesadilla.



XARDION

Defiende a los planetas de la Federación Alfa 1 de una invasión proveniente del planeta NGC-1611; maneja a 3 diferentes robots y averigua la leyenda de Xardion.





KICK MASTER
El reino está en peligro, en tu habilidad con los pies está la única oportunidad para salvarlo .



STAR TREK
Celebra el 25 aniversario de esta famosa serie; una gran aventura para jóvenes .

WHERE'S WALDO
¿Podrás encontrar a Waldo entre toda la multitud? Basado en los libros del mismo nombre .

LLEGALE A:

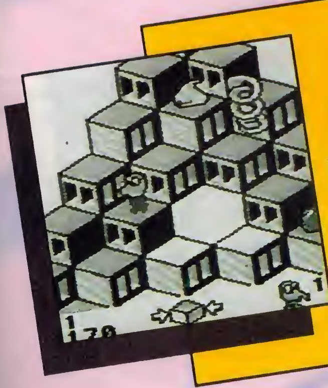


SUPER ADVENTURE ISLAND
La chica de Master Higgins ha sido secuestrada; ayúdalo a luchar para rescatarla .

CYBERBALL
Siente la emoción del futbol americano, pero con poderosos robots; gana dinero y arma a tu equipo para hacerlo cada vez más fuerte .



SUPER SMASH T.V.
Un juego con toda la acción y emoción del Arcade . Ideal para profesionales.



Q-BERT
Una gran versión para Game Boy de este divertido juego. Cuenta con una emocionante variedad de escenas .





La bolita de cristal

KONAMI es una compañía que se ha revelado como excelente productora de juegos para Game Boy y sus adaptaciones del NES para Game Boy, que también son muy buenas. Para muestra basta un botón: Tiny Toon Adventures es un juego en el que Buster Bunny, Plucky y Hamton deberán ayudar a Babsy Bunny a realizar su sueño dorado: ser una famosa actriz.
Este es un buen juego en el



Las cajas contienen cosas valiosas para cada personaje

que, a diferencia de la versión de Nintendo, podrás escoger a cualquiera de estos personajes a la hora que quieras con sólo poner pausa. A tus enemigos deberás atacarlos con frutas que encontrarás en



Podrás cambiar de personaje cuando quieras

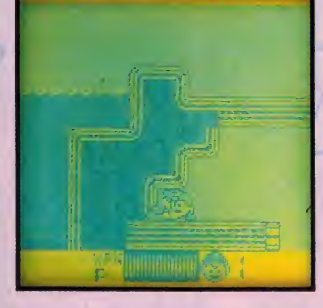
el camino, además de que podrás entrar a escenas de puntos donde obtendrás vidas, puntos, etc.
Los gráficos son muy atractivos, ¡ya viene!

MEGA MAN II



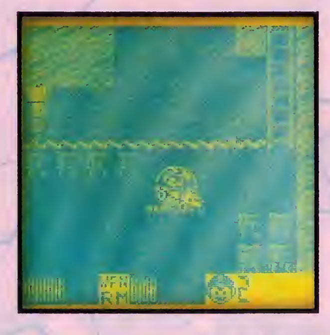
Dr. Wily te espera en un nuevo reto

Uno de los personajes más famosos en Nintendo es sin duda Mega Man, quien ha regresado para enfrentarse a su archienemigo el Dr. Wily; sin embargo, no podía faltar su aliado el perro robot "rush", que lo acompaña en esta fantástica aventura de 9 excitantes niveles.



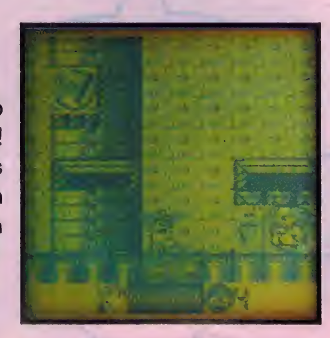
Con las barridas alcanzas lugares innaccesibles

Mega Man puede barrerse para pasar por pequeños pasillos o esquivar enemigos; con ayuda de Rush Marine, que es un submarino, podrá avanzar por el agua; con Rush Jet, que es una base voladora, podrá esquivar peligros; con Rush Coil, que es un trampolín, llegará a lugares muy altos.



Con Rush Marino es más fácil pasar el agua

Al comenzar podrás seleccionar entre 4 enemigos: Metal Man, Wood Man, Air Man y Clash Man, ya conocidos en Mega Man 2 para el NES. Después, el Dr. Wily te hará caer en una trampa donde enfrentarás a Magnet Man, Top Man, Hard Man y Needle Man, ya conocidos en Mega Man 3 del NES.
Como te darás cuenta, este juego es una especie de fusión de Mega Man 2 y 3, pero con nuevos detalles como las diferentes máquinas que utiliza el Dr. Wily.



¡Cuidado Mega Man! esa es una trampa

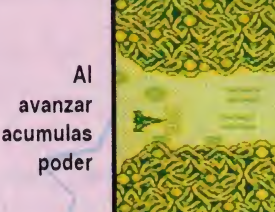
GRADIUS
(Interestellar Assault)

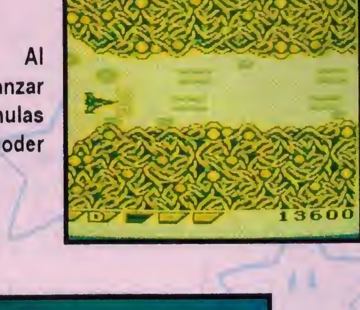
Gradius es una versión súper mejorada del clásico de Game Boy "Nemesis". Aquí debes luchar muy duro contra el imperio Bacterion el cual pretende apoderarse de todo el universo. Esta versión cuenta con gran variedad de armamento como lasers, misiles, shields, etc.



Extraños mundos están en tu ruta

Los enemigos son fuertes y los gráficos sobresalientes, además de que la jugabilidad es muy buena, ya que cuenta con 2 megas de memoria, lo que hace tener gran variedad de detalles y movimientos. Si "Nemesis" es muy bueno, imagínate este juego.





Al avanzar acumulas poder



Usa tus misiles contra tus enemigos

TOP GUN
(Guts & Glory)

La hora ha llegado, pues deberás escoger de entre 4 poderosos aviones que son el F-14 Tomcat, el Mig 29, el F-16 Falcon o el F-117 A Stealth,para poder cumplir con una misión que te llevará a luchar por 10 peligrosos niveles en donde los enemigos te atacarán por tierra, aire y mar.

Este juego tiene la ventaja de que, al usar el Cable Video Link, dos jugadores protagonizarán fieros duelos.

Prepárate para un chapuzón si te alcanzan.



Los GRANDES de GAME BOY



1.-SUPERMARIOLAND

Este juego es el que más tiempo se ha mantenido en la lista. Juégalo y comprueba por qué.



2.-CASTLEVANIA II

La famosa familia Belmont reaparece para acabar con Drácula en Castlevania II para tu Game Boy.



3.-T.M.N.T. II

Los héroes de caparazón han vuelto a las calles con mejores gráficos y sonidos que el anterior.

4.-F-1 RACE
5.-MEGA MAN II
6.-FACE BALL 2000
7.-OPERATION C
8.-METROID 2
9.-SUPER R.C. PRO AM
10.-CHOPLIFTER 2

VIDEO-LINK-UNIEN

Una de las tantas ventajas que ofrece tu Nintendo para aumentar la emocionante diversión, es que existen cartuchos que permiten participar a 2 jugadores al mismo tiempo, ya sea para realizar juntos una misión o para competir entre sí.

Pues bien, el sistema portable Game Boy también te da esa opción. ¿Cómo? A través del cable Video Link que trae incluído al adquirirlo.



Para conectarlo y compartir la emoción del juego es necesario que un amigo tenga su Game Boy y ambos un cartucho del mismo juego con el logotipo para esta modalidad. ➜

Esta nueva experiencia la pueden disfrutar inmediatamente después de adquirir su Game Boy, pues además de pilas y audífono, este sistema incluye el cable Video Link y el juego Tetris, que tiene el logotipo que te mencionamos.

Si Tetris ya te gustaba, imagínate ahora que podrás competir y demostrar tu habilidad ante un contrincante.

La forma de juego en este interesante cartucho es la siguiente: En la opción de 2 jugadores podrán enfrentarse para ver quién termina primero 30 líneas, con la ventaja (similar a Dr. Mario) de que el más rápido en desaparecer líneas castigará al otro; por ejemplo, si el jugador 1 hace un doble, al contrincante le aparecerá una línea extra; si es un triple, al otro le aumentará dos líneas en su juego y si haces un Tetris serán 3 las líneas que le aparecerán al rival.

Pero... ¿Cómo conecto mi cable Video Link?
Es sencillo, sólo sigue los siguientes pasos:

1.-Asegúrate que el switch de tu Game Boy se encuentre en "OFF" (apagado), pues de lo contrario podría dañarse.

2.-Quita la tapa de la conexión del Video Link que se encuentra en el costado derecho de tu Game Boy, arriba del control de volumen donde dice "EXT." y conéctalo.

3.-Cada uno inserte el mismo juego en su respectivo Game Boy.

4.-Una vez colocados los cartuchos, interconecten los Game Boy con el Video Link.

5.-Luego prendan al mismo tiempo sus Game Boy y el primero que indique la opción para 2 jugadores será Mario (Player 1) y el otro Luigi (Player 2).

DO-LA-DIVERSION

Observa en la fotografía una muestra de cómo se ve cuando unes tu Game Boy a otro. ➜



Ahora, ¿què juegos hay para 2 jugadores utilizando el Video Link?

Tu Game Boy dispone de una gran variedad de cartuchos para el Video Link, algunos de ellos para competir entre sí y otros para ayudarse en la acción. Hasta el momento estos son los juegos que pueden acompañar a dos grandes aficionados al Nintendo por todas partes:



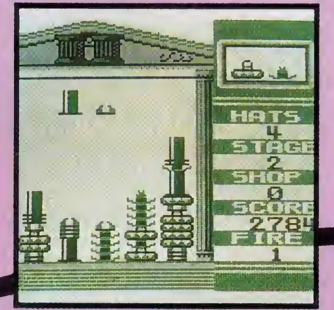


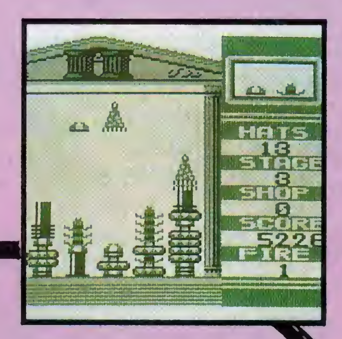
FACE BALL 2000

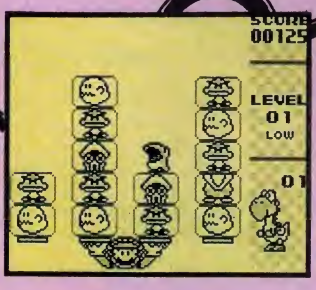
← Este es un juego multipremiado y reconocido por su gran imaginación y creatividad; en él actuarás como una cara que debe encontrar la salida de una gran cantidad de laberintos e impedir que tu amigo salga primero, porque si lo hace se quedará con los puntos.

HATRIS

Si tu amas la estrategia podrás disfrutar Hatris, del creador de Tetris, así que la diversión está asegurada. Aquí deberás acomodar los sombreros en orden antes de que tu compañero lo haga. El principal requisito para triunfar es ser más rápido que el contrario. ➜







YOSHI

← Dentro de la divertida serie de Tetris y Dr. Mario, Yoshi marca la pauta en este tipo de juegos para jóvenes y niños, ya que su dificultad no es elevada, pero sí su diversión al jugarlo entre 2.

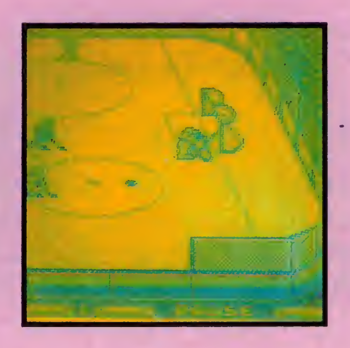


NOTAS IMPORTANTES:
* Usa sólo juegos que tengan el logotipo de juego para Video Link.
* Nunca pongas 2 cartuchos diferentes en Game Boy unidos por Cable Link.
* Los Game Boy sólo se deben prender hasta que estén unidos por el Video Link.
* Siempre que termines de jugar desconecta el Video Link y coloca la tapa de EXT. CONNECTOR.

VIDEO-LINK

BLADES OF STEEL

Cuando 2 jugadores compiten en este rápido deporte, la emoción sube de tono, ya que las jugadas se vuelven más complejas y furiosas, claro, no podían faltar las peleas y los penaltys. ➜







DOUBLE DRAGON II

← Billy Lee ha sido inculpado de un crimen que no cometió; él y su hermano Jimmy deben salir a las calles y buscar al culpable.

TOP GUN

La caza de enemigos puede ser muy peligrosa, así que para practicar y relajar los nervios no hay nada como un duelo, donde se demostrará quién es quién en el aire. ➜





DR. MARIO

← La mecánica para 2 jugadores es simple: debes acabar con todos los virus, pero el que haga una jugada doble o triple le estropeará su juego al otro, pues lo castigará. Ya no sólo será una guerra contra los virus, sino contra tu contrincante.

Además de estos títulos, hay muchísimos más e igual de divertidos como:

-BALLON KID	-BASEBALL	-BASES LOADED
-BATTLE BULL	-BOOMER´S ADVENTURE	-BURGER TIME DE LUXE
-COSMOTANK	-DAYS OF THUNDER	-DOUBLE DRAGON
-DR. MARIO	-F-1 RACE	-FIST OF THE NORTH START
-FLIPULL	-FORTIFIED ZONE	-GAUNTLET II
-GO! GO! TANK	-GOLF	-HAL WRESTLING
-IN YOUR FACE	-KWIRK	-MALIBU BEACH VOLLEYBALL
-MOTOCROSS MANIACS	-NASCAR CHALLENGE	-NBA ALL STAR CHALLENGE II
-NFL FOOTBALL	-NINTENDO WORLD CUP	-PACMAN
-PLAY ACTION FOOTBALL	-POWER RACER	-QIX
-SIDE POCKET	-SNEAKY SNAKES	-SNOOPY'S MAGIC SHOW
-SPUD'S ADVENTURE	-SUPER R.C. PRO AM	-TECMO BOWL
-TENNIS	-WWF SUPER STARS	-MR. DO!


a jugar con Disney
¡Sí! Un montón de crucigramas, acertijos, laberintos y miles de juegos más para que tú te diviertas con la revista más entretenida.
Disneylandia Juegos
PROBLEMAS
PASATIEMPOS
CRUCIGRAMAS
JUEG
Chile $ 290
¡COLECCIONALAS!
Todos los meses una nueva revista con nuevos juegos.